

AVANCE 3DS
MARIO SPORTS SUPERSTARS
96 JUEGOS PARA SWITCH Y SU AGENDA DE LANZAMIENTOS
1-2-SWITCH SUPER BOMBERMAN R SPLATOON 2
SUPER MARIO ODYSSEY SNIPPERCLIPS...
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 294 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00294
SWITCH AL DETALLE
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE PUEDES LLEVARTE A TODAS PARTES
Nuevos fantasmas en Fantasqueletos y Carnánimas
YO-KAI WATCH 2
¡VUELVE EL FENÓMENO PARANORMAL A 3DS!
Avance
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
La aventura más grandiosa de Link
REPORTAJE
Fiebre Fire Emblem
Novedades para 3DS, Switch y móviles
I LOVE NINTENDO
Hyrule La evolución de un reino de leyenda
PRÁCTICO
Pokémon Sol / Luna
La guía competitiva más avanzada

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 294



Gustavo Acero

Bienvenidos

Si te estremeciste al pasarte tu primer **Zelda** tras semanas de odisea; si te sentiste libre al cabalgar sobre Epona y poderoso al blandir la Espada Maestra; si te marcó para siempre recorrer el jardín del castillo en **Super Mario 64** y volar entre planetas; si te cayó un caparazón azul cuando ibas en cabeza y no te importó volver a empezar la carrera; si disfrutaste como un niño estrenando una consola de sobremesa y grabaste en tu memoria el olor a magia que su caja desprendía; si pasaste tardes de sábado machacando botones en solitario o en compañía; si se te hizo más corto un viaje por llevar contigo una **Game Boy, DS o 3DS** con la que echar una partida; si elegir a tu primer **Pokémon** fue una de las grandes decisiones de tu vida; si leer o escuchar la palabra Nintendo es para ti un sinónimo de alegría; entonces ya sabes lo que sentirás cuando recojas tu Nintendo Switch en unos días, pues en ella se condensan estos 30 años de emociones... y en las páginas de esta revista. Porque este mes os traemos el avance de los mejores juegos de lanzamiento de Switch, empezando por el infinito **Zelda: Breath of the Wild,** junto a un "retrorreportaje" donde analizamos cómo Hyrule ha ido creciendo con nosotros... y nuestro espíritu. Y para espíritus, los de **YO-KAI WATCH 2,** que han poseído el reportaje de portada junto a un aluvión de juegos de **Fire Emblem** y una agenda de **96 títulos** ya confirmados para la consola del futuro que ya es presente. Disfrutad del último número de la historia antes de Switch.



página 20 Reportaje Nintendo Switch. La probamos a fondo para resolver todas tus dudas antes de pillártela.



página 34 Reportaje Avalancha de Fire Emblem. Los cuatro nuevos juegazos que arrasarán en 3DS, Switch y móviles.



página 50 Avance Zelda: Breath of the Wild. Ya hemos jugado a la mayor aventura jamás creada por Nintendo.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de R.O.N.



Roberto Anderson
El post-game de Dragon Quest VIII es de los más maravillosos que existen.



Nacho Bartolomé
En el "Switch" generacional. Pad y amor para Wii U. No te olvidamos.



Luis Galán
A las puertas de un nuevo Zelda, es un gustazo revisar todos los anteriores.



Banco de Pokémon

¡Trae a todos tus Pokémon a Pokémon Sol y Pokémon Luna!

¡Almacena hasta 3000 Pokémon!

Internet

Enviar a Pokémon Sol y Pokémon Luna

Podrás seguir utilizando los Pokémon que no transfieras a Pokémon Sol y Luna en Pokémon X e Y o RΩ y Zα.

Dejar / Sacar

Trasladar

Dejar / Sacar

Trasladar

Nintendo 3DS

Banco de Pokémon + Pokémon Sol, Pokémon Luna

Poké Trasladador + Pokémon Edición Roja, Edición Azul, Edición Amarilla

3DS

Banco de Pokémon, ¡ya en Sol y Luna!

El servicio especial ya es compatible con las últimas entregas.



Descárgalo en la eShop

Si pulsas los botones L y R en el menú Home de 3DS y el icono de abajo a la izquierda, podrás escanear este código y descargar el Banco de Pokémon.

Gracias a la última actualización, el servicio de almacenamiento en línea para 3DS que permite **almacenar hasta 3000 Pokémon** y transferirlos entre distintos juegos de la saga, por fin es compatible con Pokémon Sol y Pokémon Luna. ¡Y sin comisiones!

Banco intergeneracional

Esto significa que ya podemos transferir Pokémon de anteriores generaciones a los nuevos juegos. No sólo es posible traer a los que tengamos en las ediciones **X, Y, Rubí Zafiro y Omega Alfa**, sino también transferir nuestros Pokémon de las versiones Blanco y Negro de DS con toda comodidad, e incluso los de las ediciones Rojo, Azul y Amarillo de la Consola Virtual.

Además, la actualización del Banco de Pokémon también incorpora dos nuevas e interesantes funciones al servicio: Pokédex Nacional y Datos de la partida. Gracias a la **Pokédex Nacional**, ahora podemos consultar con mayor facilidad qué Pokémon se han registrado en cada uno de los títulos que hayamos conectado al






pág 6 **Tank Troopers**

Ya disponible en nuestro territorio el juego de acción y tanques para la eShop de 3DS.



pág 8 **Noticiario Bros.**

Estrenamos sección, con las noticias más destacadas del mes en el mundo Nintendo.





pág 12 **Conexión con Japón**

El recopilatorio físico de BoxBoy! es para nosotros el lanzamiento del mes en Japón.





En las Cajas Fuertes en línea almacenamos nuestros Pokémon. Aunque perdamos el juego, estarán a salvo aquí.




Los Pokémon entrenados en Sol y Luna ya pueden guardarse a buen recaudo junto a nuestros viejos Pokémon.



YA PODEMOS TRANSFERIR POKÉMON DE OTRAS GENERACIONES A SOL Y LUNA, INCLUIDAS LAS ANTERIORES ENTREGAS DE 3DS, BLANCO Y NEGRO E INCLUSO LA CONSOLA VIRTUAL.

Hasta 3000 Pokémon pueden almacenarse en el Banco. Difícilmente os faltará espacio...

Banco de Pokémon. En cuanto a Datos de la partida, permite revisar estadísticas como el número de Pokémon salvajes encontrados o el total de criaturas atrapadas.

Un regalito especial

Además, si accedéis al Banco de Pokémon antes del 2 de octubre recibiréis el **Mewstal Z**, un Cristal Z exclusivo para Mew que le permite usar un poderoso movimiento Z: Supernova Original. Recordad que utilizar el Banco de Pokémon requiere una cuota anual de 4,99 euros. ¡Es muy poco si le sacáis partido como entrenadores!

A la tercera va la vencida

Por fin, la tercera misión global de Pokémon Sol y Luna ha sido un éxito, con más de dos millones de Pokémon intercambiados a través del Global Trade Station. Los jugadores que han participado se han llevado como recompensa un Amigo Ball y 2.000 Festi Monedas. ¡Ya se lo merecían!



3DS eShop

Tank Troopers conquista 3DS

Un ejército de tanques arrasa con todo en eShop.



Cuando leas esta página ya estará disponible **Tank Troopers**, una de las propuestas más divertidas que han pisado la eShop de 3DS. Se trata de un juego de acción en el que conducimos **más de 30 vehículos blindados** inspirados en tanques reales, como los legendarios Panzer alemanes o los T-34 soviéticos en trepidantes escaramuzas con gráficos muy coloridos. Además, hay **13 carismáticos soldados** que podemos reclutar, cada uno con habilidades propias, como lanzar bolas de tinta o neutralizar tanques enemigos usando campos magnéticos. Hasta cuatro de ellos pueden estar en cabina al mismo tiempo, dependiendo del tanque que manejemos.

La campaña para un solo jugador incluye **30 misiones** en cinco campos de batalla diferentes con entornos destruibles: ciudad, coliseo, pradera con casitas, desierto y puerto.

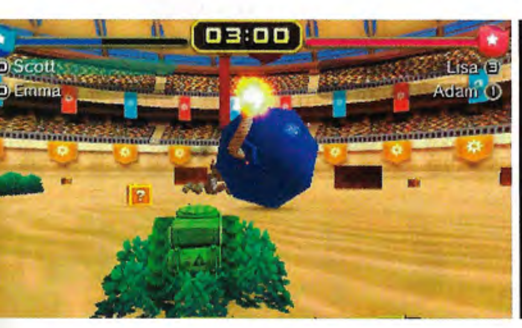
Dando guerra a seis bandas

Además, **hasta seis jugadores** pueden enfrentarse en conexión local y, gracias al modo descarga, sólo hace falta que uno tenga el juego. Podéis dividiros por escuadrones enfrentados en el modo Bandos, o luchar todos contra todos en el caótico modo Por libre, y nos ha molado mucho el modo Bombazos, donde formar equipos y hacer rodar una bomba gigante hasta el centro de operaciones del rival. ¡Lo recomendamos!

Con el tanque en el taller



Muchos de los tanques que pilotamos en el juego están basados en algunos de los más famosos del mundo real, con un especial hincapié en los que utilizaron los distintos países involucrados en la Segunda Guerra Mundial. Podéis ir desbloqueándolos en el taller a medida que juguéis e incluso darles un toque personal con un repintado. Dependiendo de la situación en combate, podéis disparar desde lejos apuntando con el periscopio o enfrentaros a los rivales en un asalto frontal.





DEFIENDE LAS CALLES DE GOTHAM EN LEGO DIMENSIONS CON LOS NUEVOS PACKS DE EXPANSIÓN Y VIVE LA ÚNICA EXPERIENCIA DE JUEGO DE

BATMAN LA LEGO PELÍCULA

NUEVO STORY PACK

NUEVO FUN PACK

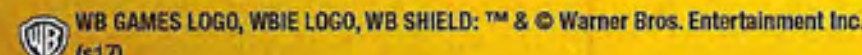
CONSIGUE YA TU STARTER PACK



STARTER PACK DE LEGO® DIMENSIONS™ NECESARIO PARA USAR LOS PACKS DE EXPANSIÓN. SE VENDE POR SEPARADO

PS3 PS4 Wii U XBOX ONE XBOX 360













Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SOLO EN CINES



Noticiario Bros.

En directo desde el Reino Champiñón, emitimos el primer informativo presentado por los mayores profesionales del periodismo nintendero. ¿Quién mejor que Mario y Luigi para contarnos las noticias más destacadas del mes? ¡No cambiéis de canal!





ENTREVISTA

Miyamoto y Aonuma hablan sobre Zelda

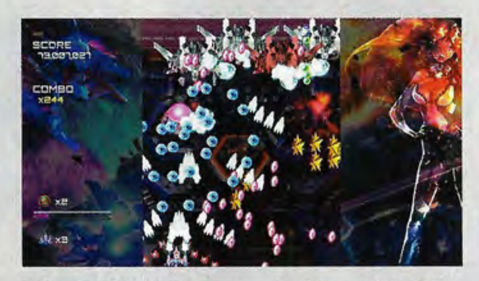
Nuestro padre Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma han concedido una curiosa entrevista al medio estadounidense Game Informer, con motivo del inminente lanzamiento de Zelda: Breath of the Wild. Entre otros detalles, confirmaron que **podremos vestir a Link de verde** en el juego (aunque no sabemos si con su túnica clásica), que el hyliano no pronunciará ninguna frase completa (aunque el resto de personajes sí tendrán doblaje), que ha sido el **juego más difícil de desarrollar** de toda la saga y que su historia transcurre después de Ocarina of Time. También tuvieron que responder a **preguntas más disparatadas:** por ejemplo, y pese a la enorme libertad y elementos de supervivencia que ofrecerá Breath of the Wild, no podremos comernos a ningún caballo por mucha hambre que le entre a Link, quien no tiene familia ni apellidos; es decir, ¡su nombre completo es **Link Link**! De qué nos suena eso... Además, ninguno de los dos creadores sabe en qué planeta está Hyrule, aunque piensan que podría tratarse de la Tierra. Eso sí, ambos afirman haberse jugado la aventura de cabo a rabo, aunque Aonuma confiesa no ser capaz de pasarse el primer Zelda de NES, a diferencia de Miyamoto, para el que sigue siendo un juego muy divertido; tanto como **Tingle**, personaje que siempre está contento y por el que todo el equipo siente un gran cariño. Por último, Aonuma dejó caer que están trabajando en un **Paper Zelda**, pero no sabemos si bromeaba... ¡Así no podemos informar en serio!



BREVES

RPG Maker Fes para 3DS, de camino a Occidente

Según un registro en el sistema de clasificación por edades de Australia (que también es territorio PAL), es muy probable que RPG Maker Fes llegue al mercado occidental, donde será editado por NIS America. Se trata de una completa e intuitiva herramienta para crear juegos de rol clásicos en 3DS sin necesidad de conocimientos de programación; es decir, que mi compañero Luigi y yo hemos creado escuela con Super Mario Maker. Además, podréis subirlos a la red y descargar los de otros jugadores. A la espera de fecha, seguiremos informando.



Ghost Blade HD, otro indie en Wii U

Aún le queda munición a la eShop de Wii U gracias a los estudios "indies", ya que Zelda: Breath of the Wild será el último título desarrollado por Nintendo que recibirá la consola, según ha confirmado nuestro jefe Reggie Fils-Aime. Hace un par de años, el estudio independiente alemán Hucast sorprendió con un juego para Dreamcast llamado Ghost Blade, un frenético matamarcianos 2D al estilo de juegos como Ikaruga, que ahora incluirá cooperativo local y en línea, modo campaña con jefes finales y gráficos HD. Llegará pronto a nuestras Wii U por 8.99 euros.





¡TOUCHDOWN!

Switch en la Super Bowl

Y ahora, una breve pausa para la publicidad. Por primera vez en la historia, **Nintendo emitió un anuncio durante la Super Bowl** (el año pasado ya se emitió uno relacionado con Pokémon, pero fue producido por The Pokémon Company). Se trata de la gran final de la liga de fútbol americano y, por tanto, el **evento deportivo más importante del año** en Estados Unidos. En el épico spot de medio minuto y al son del tema 'Believe' de Imagine Dragons, se vio a un chico despertarse (¡como Link!) y jugar a Zelda: Breath of the Wild desde la cama en modo portátil, justo antes de trasladarse al salón y conectar la consola a la TV para continuar la partida. Se emitió **durante el último cuarto del partido**, ¡e incluso hay quien dice que provocó el "Switch" de la remontada de los New England Patriots!

Anunciarse en la Super Bowl es muy caro, pero parece que ha servido para aumentar el interés (y las reservas) en torno a Switch en Estados Unidos.



¡CONFIRMADO!

El FIFA de Switch será unaversión de FIFA 18

Durante la presentación de Nintendo Switch, EA anunció que lanzaría un FIFA para la consola, aunque no quedó claro de qué edición se trataría. Pues bien, ahora sabemos que será FIFA 18 y se espera que llegue a principios de otoño, con una versión desarrollada específicamente para Switch, con el hardware de la consola en mente. Vaya golazo.

LANZAMIENTO

Super Mario Run llega a Android en marzo

Tras el enorme éxito cosechado en los dispositivos de Apple (iPhone y iPad), Super Mario Run se prepara ahora para su desembarco en móviles y tabletas con sistema operativo Android. Será en marzo cuando esté disponible y costará lo mismo que en iOS (gratis los tres primeros niveles, y 9,99 euros el juego completo). Una descarga altamente recomendable, y no sólo porque aparezcamos nosotros, que también.



YA EN LA CONSOLA VIRTUAL

Estos son los juegos que se suman a la Consola Virtual de Wii U y 3DS.



Castlevania: Dracula X

Original de SNES, lleva tiempo disponible en la Consola Virtual de Wii U, y ahora ha llegado también a la de New 3DS. Cuesta 7,99 euros. Cuidado, que muerde.

Bomberman 94

Nació en TurboGrafx (PC Engine y, ahora que va a salir Super Bomberman R en Switch, puede que también queráis rememorar una de las entregas más míticas de la saga en Wii U, por 6,99 euros.



Ogre Batttle 64

El mejor juego de rol táctico de N64 llega a Wii U. Nuestro protagonista es Magnus Gallant, un oficial del ejército de Palatinus que se ve envuelto en una revolución. Cuesta 9,99 euros.



Gradius

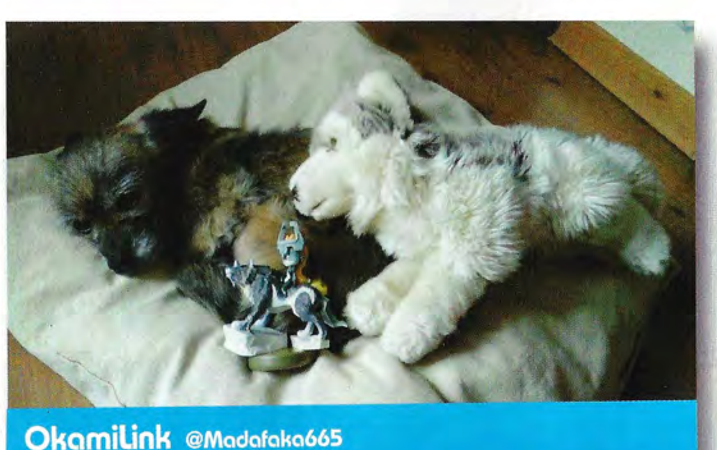
Uno de los matamarcianos más importantes de la historia, que ha tenido versiones en multitud de plataformas. La que llega a Wii U es la de TurboGrafx (PC Engine), y ya está disponible por 6,99 euros.



amiibomania

Galería del coleccionista

Este mes, juntamos las mejores colecciones y fotos artísticas en la misma galería; ¡no dejéis de subir vuestras fotos a #amiibomaníaRON o enviarlas a revistanintendo@gmail.com!



OkamiLink @Madafaka665

En esta foto hay tres lobos, pero uno lleva semanas infiltrado sin que los otros dos se den cuenta. Exacto: es el amiibo... porque no tiene pelo. ¿Qué? ¿Un perro? ¿Dónde?



Melow 2006 email

Felicidades por partida doble, Raquel y Dani: no sólo habéis tenido un nintendero con un Yoshi debajo del brazo; también os lleváis este amiibo para Hugo.

Foto Ganadora
De bebé a bebé: ¡te llevas un Bowsy!



Ángel Cezon @AngelCezon

Impresionante colección la tuya, amiibo Ángel... ¡Estamos por pedirte el premio nosotros a ti!



TreGui @treguiman

A esta familia de saurios se le había extraviado el Poochy, pero ya lo han encontrado. Estaba comiendo tela.



Silvio @silvioRegistred

Mientras tanto, Tom Nook le sigue subiendo los impuestos a nuestros lectores: ¡es peor que Hacienda!



Qué bonito ha quedado el recopilatorio físico de BoxBoy!, ¡lo queremos en las estanterías europeas! Igual que ambas entregas de The Great Ace Attorney; nunca dejaremos de soñar con ellas.



Nuevos detalles de The Great Ace Attorney 2

Capcom ha confirmado que saldrá para 3DS, al igual que su predecesor. El protagonista, un antepasado de Phoenix Wright, volverá a resolver casos en Londres y en Japón a finales del siglo XIX, de nuevo con la ayuda del mismísimo Sherlock Holmes. Algunos de los casos atarán cabos que quedaron sueltos en el primer juego, mientras que otros abrirán tramas totalmente nuevas, con multitud de nuevos personajes. Una de las historias girará en torno a cierta exposición internacional de arte y en otra descubriremos un "albergue maldito" en el que han ocurrido horribles sucesos. Su desarrollo está al 35% y aún no tiene fecha de salida en Japón. Conservamos la esperanza de que este juego y su predecesor lleguen a Europa... antes de gritar "¡Protesto!". ●



Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X

Mientras disfrutamos de Dragon Ball Fusions, los usuarios japoneses de 3DS ya piensan en el próximo juego de Goku y compañía, centrado en las batallas de cartas. Ultimate Mission X será una nueva versión portátil del exitoso arcade Dragon Ball Heroes, cuyo concepto ya fue adaptado a 3DS con los juegos Ultimate Mission 1 y 2. Esta tercera versión para 3DS incluirá los contenidos de sus predecesores junto a muchas novedades y gráficos mejorados. En total habrá 36 misiones, que combinarán batallas en equipos de cinco cartas con elementos de aventura e historias que no se han visto en la serie. El juego incluirá 3.300 cartas y más de 240 personajes jugables, entre ellos, algunos de los que han aparecido en la serie Dragon Ball Super en sus episodios más recientes. Saldrá el 27 de abril en Japón, pero parece poco probable que llegue a otros países. ●



BREVES...

¡Zelda: Breath of the Wild tendrá pase de expansión!

ÚLTIMA HORA: Por primera vez en la saga, Zelda: Breath of the Wild recibirá un pase de temporada que podremos adquirir desde el 3 de marzo para acceder a dos packs de contenido: el primer pack DLC llegará en verano e incluirá una Cueva de los Desafíos, un modo difícil y nuevos contenidos para el mapa; el segundo pack estará listo a finales de año con desafíos adicionales, una nueva mazmorra y... ¡una nueva historia original! Todo ello por 19,99 euros. ¡Este juego va a ser más grande que la vida!

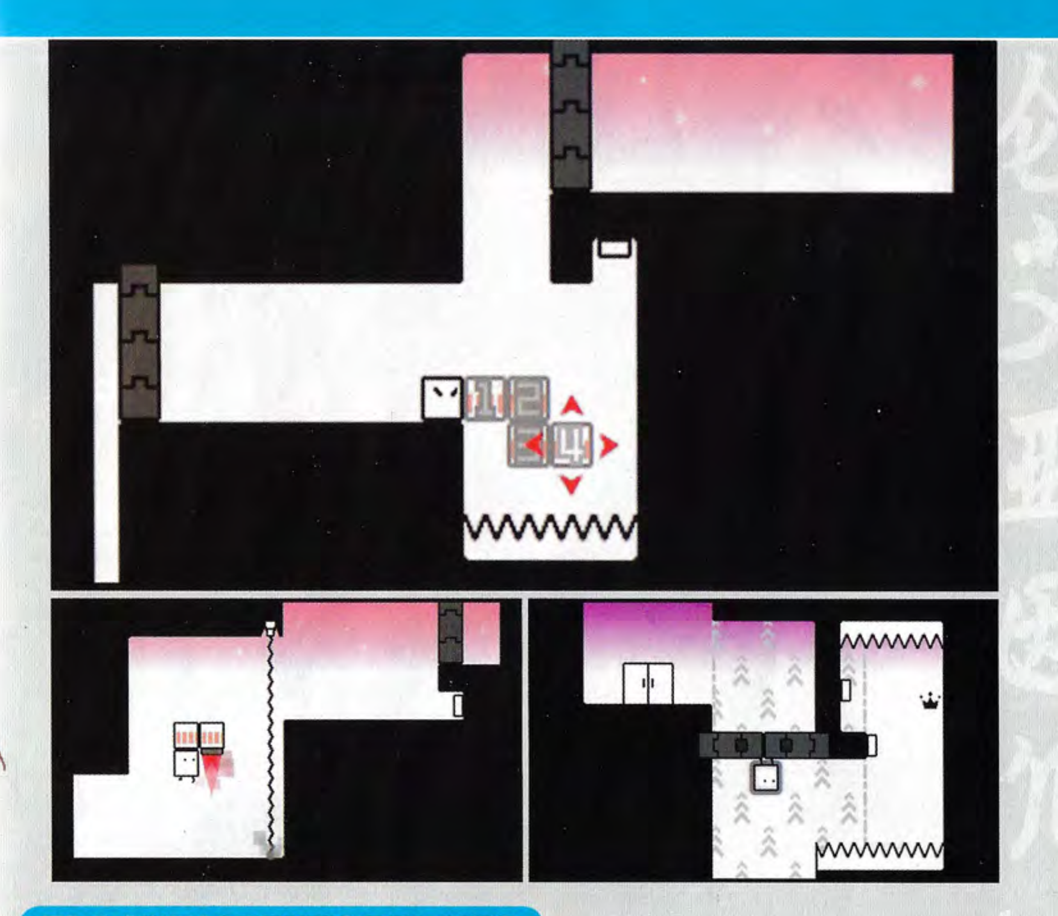
Etrian Odyssey cumple 10 años

La saga de Atlus, que ha conseguido posicionarse como una de las más importantes del rol en las portátiles Nintendo, ha cumplido una década desde el lanzamiento original de su primera entrega en DS. Ojalá lo festejemos con Etrian Odyssey V en Europa.

Street Fighter en primera persona

Ultra Street Fighter II: The Final Challengers, la versión exclusiva para Switch, estrenará un novedoso modo que hará uso de los Joy-Con para luchar en primera persona llamado Unleash! Ha"DO"ken. Además, según la carátula japonesa, el juego incluirá una galería de arte con más de 250 ilustraciones.





EL LANZAMIENTO DEL MES

BoxBoy! (trilogía)

Tres juegos en uno, con amiibo y CD.

Este recopilatorio, conocido en japonés como HakoBoy! Hakozume Box (que podría traducirse como "BoxBoy! Una caja llena de cosas"), llegó a las tiendas niponas el mismo día que la tercera entrega hacía su aparición en la eShop de Japón. Están incluidos, por primera vez en formato físico, los tres juegos de esta serie de plataformas y puzles de HAL Laboratory (los desarrolladores de la saga Kirby). Los dos primeros, BoxBoy! y BoxBoxBoy!, están disponibles desde hace tiempo en las eShop occidentales, pero el tercero (Goodbye! BoxBoy!) de momento es inédito en nuestras fronteras. Esta nueva entrega añade cajas explosivas y propulsadas, e incluso "cajas bebé" a las que hay que guiar y proteger a través de los niveles. El recopilatorio incluye además una figura amiibo de Qbby, que desbloquea un filtro con estética Game Boy en el tercer juego, y un CD con la banda sonora. ●



Lanzamiento en Japón:
2 de febrero

YA EN JAPÓN

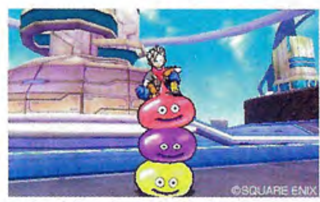
Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Miitopia (3DS) Nintendo
Fecha europea: **sin confirmar**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **7 de abril**



DQ Monsters: Joker 3 Professional (3DS) Square Enix
Fecha europea: **sin confirmar**



Monster Hunter Stories (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



One Piece: Great Pirate Colosseum (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Monster Hunter XX** (3DS)
Compañía: **Capcom**



3. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



4. **The Alliance Alive** (3DS)
Compañía: **FuRyu**



5. **The Snack World** (3DS)
Compañía: **Level-5**


YO-KAI WATCH 2
CARNÁNIMAS
YO-KAI WATCH 2
FANTASQUELETOS
¡Vuelve a 3DS el fenómeno paranormal!



No estaban muertos, estaban de parranda... preparando su regreso con un juego mucho más completo y profundo que el primero. Se manifestará en 3DS el 7 de abril, pero nosotros ya hemos avistado todas sus novedades.

LEVEL-5 • 3DS • 7 DE ABRIL

Tras debutar el año pasado en Europa con su primera entrega, que resultó ser todo un éxito, por fin tenemos a la vuelta de la esquina esta continuación, que expandirá notablemente la fórmula original y llegará en dos ediciones: Carnánimas y Fantasqueletos.

Floridablanca y más allá

A diferencia del primer juego, que era más bien una colección de historias cortas, YO-KAI WATCH 2 nos presentará un argumento más ambicioso y unificado. Todo empezará cuando dos siniestros y misteriosos Yo-kai acudan a casa de nuestro protagonista (ya sea Nate o Katie) para quitarle el reloj Yo-kai Watch mientras duerme. Además, eso también provocará que el muchacho pierda todos sus recuerdos relacionados con los Yo-kai, ¡y sus propios amigos Yo-kai tampoco se acordarán de él! Por suerte, poco después nos toparemos con una extraña tienda llamada Memorium, en un encuentro que no puede ser casualidad, pues allí encontraremos otra vez el reloj, que despertará de nuevo nuestros recuerdos y los de nuestros compañeros Yo-kai que vayamos encontrando como Whisper y Jibanyan.

De esta manera volveremos a familiarizarnos con el mundo y sus personajes, y los usuarios que no tuvieron el primer juego se pondrán al día fácilmente. Pero sólo será el comienzo de una gran aventura, en la que la inmensa ciudad de Floridablanca tendrá aún más zonas por descubrir, y también se unirán los nuevos pueblos de Vellón y San Fantástico. Por si fuera poco, incluso viajaremos 60 años atrás en el tiempo y comprobaremos cómo el paso del tiempo ha influido en estos escenarios. Tanto en el presente como en el pasado encontraremos todo tipo de Yo-kai, pelearemos contra ellos y conseguiremos que se conviertan en nuestros amigos: esta entrega incluirá más de 350 Yo-kai distintos.

Y también debutarán los combates online, en los que podréis poner a prueba los Yo-kai con los que hayáis trabado amistad. Dependiendo de la versión que adquiráis, os uniréis al ejército de los Carnánimas o de los Fantasqueletos, y con vuestras victorias haréis que sumen puntos.

¡Elige tu versión!

Hay ciertos Yo-kai que sólo se unirán a vosotros en una de las dos ediciones.







Aracnio. Líder de los Fantasqueletos, que a veces confunde a su presa revelando su verdadera forma arácnida.



Babamandra. Fue un jefe en la primera entrega. Una criatura temible que tiene tres bocas, donde esconde su único ojo.



Venocto. Un Yo-kai de élite que pelea con su bufanda de dragón. Todas sus habilidades son de primera clase.

Falsillo. Este platillo volante falso convierte a las personas a las que espirita en mentirosos.



Bronquereta. Tiene tan mal humor que se lo conoce por hacer que la gente rompa todos los platos que tenga en su casa.



Robonyan 2.0. Adquiere la versión digital de Fantasqueletos y conseguirás un código para hacerte con él.



Eleganfibio. Líder de los Carnánimas, y la esencia de un sapo que vivió durante siglos gracias a su sentido de la moda.

Bergantín. Los peces adoran y respetan a este jefe del primer YO-KAI WATCH, que trae muy mala suerte a los pescadores.



Kyubi. Un zorro Yo-kai de élite y con nueve colas. Puede crear un poder más grande que una erupción volcánica.



Chiclope. Un Yo-kai de aspecto extraño. Puede que solo tenga un ojo, pero se ahorra mucho dinero en lentes de contacto.

Záppingla. Un Yo-kai que se lleva los controles de TV durante las citas románticas y los deja en los lugares más insospechados.



Sailornyan. Adquiere la versión digital de Carnánimas y conseguirás un código para hacerte con él.

Próxima estación: cualquier pueblo y época

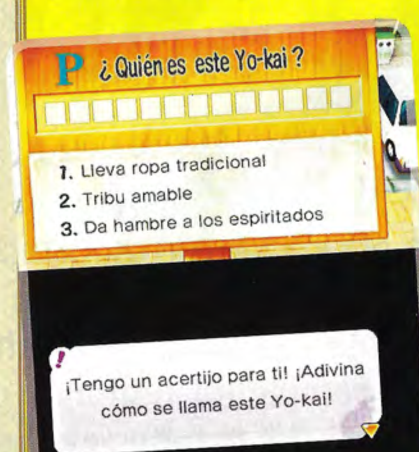


Toma el tren. Una de las principales novedades de YO-KAI WATCH 2 es su completa línea ferroviaria, con más de 20 estaciones que os llevarán a multitud de nuevos lugares, tanto en la ciudad de Floridablanca como en otras localizaciones. Además, durante los viajes conoceréis a otros pasajeros que con suerte os darán algún ítem, aunque a veces también Yo-kai hostiles.





Viaja atrás en el tiempo. Un nuevo Yo-kai llamado Hovernyan nos ayudará a viajar 60 años al pasado, donde se desarrollará buena parte de la aventura. También nos encontraremos en ciertos puntos de los escenarios a Trielespejo y con su poder podremos movernos entre presente y pasado a nuestro antojo.



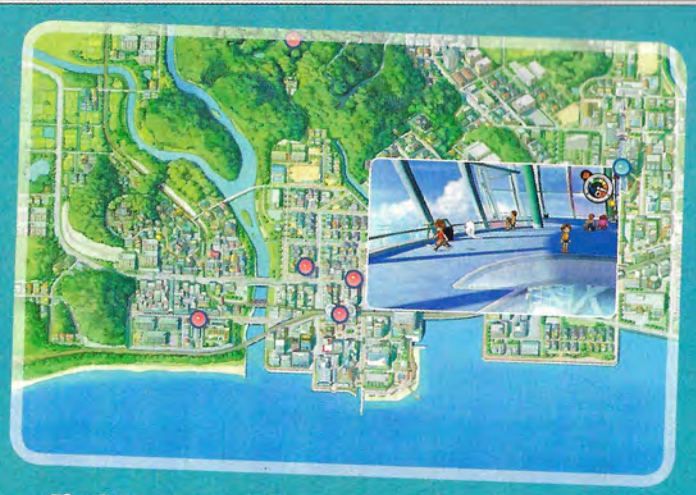
Acertijos especiales. Repartidos a lo largo del mundo habrá unos nuevos tableros que descubriréis usando la lente Yo-kai. Cada uno os dará tres pistas para que averigüéis de qué Yo-kai se trata; si acertáis y lleváis a ese lugar al Yo-kai en cuestión tras reclutarlo, obtendréis todo tipo de ventajas. ¿Podéis resolver este?

Un mundo por descubrir

Los pueblos de Vellón y San Fantástico se unirán a Floridablanca, así como los viajes en el tiempo.



Vellón es una pequeña aldea de campo, que en un principio puede parecer tranquila y normal pero que incluye más secretos de lo que podáis imaginar, con una historia llena de misterios. Las abuelas de Nate y Katie viven aquí, y nos desplazaremos a Vellón para visitarlas.



Floridablanca, la ciudad del primer juego, volverá a estar presente, aunque con novedades. Es aquí donde están las casas de los protagonistas Nate y Katie y sus amigos, además de numerosas localizaciones importantes como la escuela, Monte Arboleda y la zona comercial.



San Fantástico es un apacible pueblo marítimo, con sus playas y sus puertos. En él se desarrollará cierta parte de la aventura, y también descubriremos muchos secretos y sus habitantes nos encomendarán un buen puñado de misiones opcionales.

La diversión nunca acaba



Las tres ciudades ofrecen muchísimas posibilidades. A actividades ya conocidas del primer juego, como atrapar insectos o pescar, se unirán ahora otras, como competir en carreras de bicicletas, entrenar a nuestros Yo-kai en el club deportivo o escalar el asta de la bandera del colegio de Floridablanca. Y por supuesto, el juego seguirá brillando por su enorme cantidad de misiones opcionales, que serán aún más numerosas y variadas: tendremos que solucionar problemas que están causando Yo-kai en los comportamientos de la gente, encontrar objetos que nos pidan ciertos personajes y muchas otras cosas. Llevar a cabo estas actividades y misiones nos permitirá recibir recompensas de todo tipo, gracias a las cuales podremos enfrentarnos a la aventura principal con mayores garantías de éxito.



Presente y pasado



La historia será más sólida y cautivadora que la del primer juego y los viajes entre el presente y el pasado serán una parte importante. 60 años en el pasado descubriremos los secretos que se esconden tras el origen del reloj Yo-kai Watch y también de su nuevo modelo Cero, que incluye nuevas funciones como el animáximum G. Además, nos encontraremos con nuevos Yo-kai del pasado inspirados por viejos cuentos, entre ellos Kyryn, Chupatintas, Kappafalso, Sombrillo, Cisnia y Chíclope.

En ocasiones, veo Yo-kai...

Las mecánicas para combatir y reclutar Yo-kai serán similares a las del primer juego, pero el reloj Yo-kai Watch modelo Cero traerá algunas novedades.



Encuéntralos. Con el radar detectaremos cuándo hay un Yo-kai cerca, aunque serán invisibles y sólo los veremos al enfocar la lente en ellos. Tras alumbrarlos unos instantes, se materializarán y podremos interactuar con ellos.



Combate con ellos. El sistema de combate mantiene las señas de identidad de su predecesor: nuestro equipo de Yo-kai actúa por su cuenta, cada uno en función de su personalidad. Podremos hacer cosas como darle un pinchazo a los enemigos.



Hazte su amigo. Tras combatir con un Yo-kai puede que nos dé su medalla, con la que podremos invocarlo e incluirlo en nuestro equipo. Si le lanzamos su comida favorita durante el combate, será más probable que se nos una.



El animáximum G es un nuevo y poderoso movimiento con el que contarán los Yo-kai y que en esencia será un animáximum (movimiento especial) más potente de lo normal. Para ejecutarlo, no sólo la barra del animámetro del Yo-kai en cuestión deberá estar llena, sino también las de los Yo-kai adyacentes. Esta mecánica abrirá la puerta a nuevas estrategias.



¡Usa la Expendekai!

La Expendekai ya estaba presente en el primer juego, y en esta nueva entrega os permitirá obtener aún más Yo-kai. Es una máquina expendedora de la que salen bolas, en cuyo interior hallaréis Yo-kai que se unirán a vosotros. Para ello necesitaréis monedas especiales, que pueden conseguirse tanto en cofres repartidos por las ciudades como de otras maneras que os detallamos a la derecha. Dependiendo del tipo de moneda que uséis, aparecerán diferentes tipos de Yo-kai.



• Cómo conseguir monedas de Expendekai



A través de Internet. Será posible conseguir una moneda de Expendekai a la semana con sólo presentarnos en la oficina de correos del juego y hablar con uno de los empleados.

Contraseñas. A través de la oficina de correos introduciremos contraseñas especiales para conseguir monedas y otros objetos. ¡Puede que os soplemos algunas!





Monedas de juego. La manera más sencilla de todas: bastará con usar las monedas de juego de 3DS, que obtenemos con sólo caminar con la consola en el bolsillo.

Una historia sobrenatural

La historia os atrapará desde el principio con sus personajes, misterios y viajes en el tiempo. Además, el mundo a explorar será enorme y plagado de detalles.



Nate duerme plácidamente en su cama, pero no imagina que pronto va a suceder algo terrible: ¡su reloj Yo-kai Watch le va a ser arrebatado y también todos los recuerdos que tenía relacionados con él!



Estos dos misteriosos Yo-kai serán los responsables de eliminar los recuerdos del Yo-kai Watch. ¿Quiénes son realmente y por qué habrán hecho tal cosa? Desde luego, no parecen muy de fiar...



Jibanyan y Whisper también han perdido sus recuerdos de amistad con Nate o con Katie. Tras recuperar el Yo-kai Watch y reencontrarse, pronto se acuerdan de todo y tratan de entender qué está sucediendo.



La exploración será aún más importante que en el primer juego, pues habrá muchos escenarios nuevos que descubrir. Será un placer recorrer tal variedad de lugares en Floridablanca y sus alrededores.

Cámara Yo-kai



Al igual que en el primer juego, seguirá estando disponible la opción de la Cámara Yo-kai a través del menú principal. Con ella podremos hacer fotos mediante la cámara de la consola 3DS, ¡y si apuntamos bien, encontraremos Yo-kai que se han colado en nuestro mundo real!

Intercambia Yo-kai



Intercambiar vuestros Yo-kai por los de otros jugadores será posible tanto en conexión local como con jugadores de todo el mundo a través de Internet, lo cual os facilitará completar vuestro fantasmal equipo. Esta opción resultará especialmente útil para haceros con los Yo-kai exclusivos de la otra versión del juego.



POR QUÉ QUIERES UNA NINTENDO SWITCH

La metaconsola de Nintendo llegará a las tiendas el 3 de marzo, pero si todavía no tienes claro si pillarte una (o dos), te contamos lo que debes saber sobre tu nueva compañera de piso... y de viaje.







Que alguien le diga al Link del pasado que deje de tocar la Ocarina y jugar con el tiempo, porque hace poco más de un mes asistíamos a la presentación mundial de **Nintendo Switch**... ¡y ahora sólo quedan unos días para tenerla en casa! Por si aún tenéis dudas sobre detalles más específicos, hemos estado probando la consola a fondo para poner "resolución" a vuestras dudas; concretamente, **1080 p nativas en modo TV** gracias a la potencia extra que añade la base a través de su salida HDMI, que amplía los 720 p de la "tablet", cuya sensación de óptima calidad visual se debe en buena parte a sus fantásticas condiciones de retroiluminación y brillo. Ninguna pantalla de una portátil se ha visto así de bien, y eso que Switch es una consola doméstica.

Partiendo de la base

Una de las cuestiones que más nos han aliviado ha sido comprobar que la consola **no se calienta** en ningún momento, y tampoco la base, que requiere unas tres horas para cargar la Switch. Ésta podrá prestar su batería a los Joy-Con, pero no al revés, como se rumoreó recientemente.







La cara que se te queda cuando pruebas Switch

Acudimos al showroom de Nintendo para sostener el futuro inmediato en nuestras manos y probar todos sus modos de control, sus sensores de movimiento, la vibración HD, sus primeros juegos... y ahora sólo queremos continuar la partida en casa.



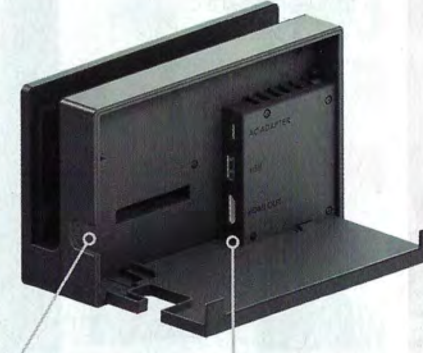


VAYAMOS POR PARTES

Veamos de qué constan todos los componentes que hacen de Switch una consola tan completa y versátil:

LA BASE





Parte frontal

Más liviana de lo que parece, tiene dos puertos USB laterales, un indicador de señal de TV y el conector interno que traslada la imagen al televisor cuando insertas la consola.

Hueco para los cables

Al cerrar la cubierta, los cables conectados a sus puertos saldrán por este lateral, ocultando sus cabos para un aspecto más "bonico".

Cubierta trasera

Al abrirla encontrarás tres puertos: el del adaptador de corriente, el de USB 2.0 (compatible con 3.0 en el futuro) y el de salida HDMI.

LA CONSOLA



Riel

Desliza cada Joy-Con para engancharlo con total facilidad y garantía de sujeción.

Sensor de brillo

Justo entre los dos altavoces estéreo. No se ven, pero se oyen.

Volumen y botón POWER

En la esquina superior izquierda empieza y termina la diversión portátil con pulsar un solo botón, sin olvidar el regulador de volumen.

Pantalla táctil capacitiva

Como las de los dispositivos inteligentes, pero de 6,2 pulgadas, 720 p de resolución y 30 fps. Vamos, que da gusto verla y tocarla.

EL MANDO PRO



Agarre total

Es incluso más cómodo, ergonómico y antideslizante que el Pro de Wii U.

Punto de contacto NFC

Coloca aquí tus amiibo para leerlos, justo entre los botones de captura de pantalla (izquierdo) y el de HOME, que se ilumina al recibir una notificación.

Vibración HD

Confirmado: el mando Pro también contiene la tecnología de Vibración HD.

LOS JOY-CON



Captura y HOME

Uno en el Joy-Con izquierdo y otro en el derecho.

Botón de extracción

Púlsalo para separar el Joy-Con del riel de Switch y se deslizará con toda comodidad.

Vibración HD

Cada Joy-Con atesora un motor de Vibración HD y, aun así, no dejan de ser ligerísimos.

Gatillos L, R, ZL y ZR

Situados en la parte superior, son similares a los de Wii U (no analógicos).



Tarjeta de juego

Parecidas a las de 3DS, se insertan en la ranura de la esquina superior derecha de la consola, junto al conector de auriculares y micrófono.

➲ Respecto a la base de carga, nos ha sorprendido lo poquísimo que pesa, así como la **respuesta inmediata** a la hora de saltar del modo TV al modo portátil, que se prolonga durante casi dos segundos más en el proceso inverso, ya que la tele necesita reconocer el canal. Para conectar o cargar la base contamos con un terminal USB tipo C (hay dos), mientras que los auriculares se conectan al puerto Jack 3.5, y fijaos si se oyen bien que confundimos a Zelda doblada al castellano con la chica que nos atendió en el showroom (esto es verídico), donde, por cierto, quedamos muy satisfechos por la comodidad de los tres modos de control, especialmente con los Joy-Con acoplados y el **mando Pro**.

Disipando el misterio online

El servicio **online será gratuito hasta otoño,** aunque el presidente Kimishima ha anunciado que tendrá un precio muy asequible (entre 17 y 26 dólares al año); aún no sabemos cuánto será en euros, pero suponemos que en España también tendrá un precio muy competitivo. La suscripción nos dará acceso al juego online, la aplicación móvil para chat de voz y sala en línea, además de un juego gratuito de NES o SNES que caducará pasados treinta días. Los no suscritos podrán **acceder a la nueva eShop**, compartir capturas en redes o registrar y gestionar amigos. ➲

TECNOLOGÍA O MAGIA



LECTOR INFRARROJO
Detecta formas, distancia y gestos del usuario.

PAREJA INALÁMBRICA
Comparte un Joy-Con y ya seréis dos jugadores.

NFC PARA AMIIBO
El Joy-Con derecho no sólo tiene el lector infrarrojo, sino el punto NFC en el stick de control.

Testigos de primera mano



Switch mide muy poco más en longitud que una 3DS XL sin los Joy-Con acoplados: grande, pero no aparatosa.



Así es la unidad central por detrás; el soporte de apoyo para el modo Tabletop esconde la ranura para microSD.



Mira lo fina que es... A la derecha, la ranura para los juegos y clavija para auriculares; a la izquierda, volumen y ON/OFF.





La base tiene dos puertos USB, y los Joy-Con incluyen los botones SL y SR en el lateral, junto al botón de sincronización y el indicador de número de jugador.



JUEGA COMO QUIERAS

El lema de Nintendo Switch bien podría ser "Como en casa, en cualquier sitio", porque eso es lo que te permiten sus modos de juego: llevarte la experiencia doméstica allá donde vayas.

MODO TV



Como consola doméstica que es, con sólo insertar la tableta en su base, la partida se traslada a la pantalla grande en apenas dos segundos para inyectarle un plus de potencia a los juegos y visualizar la acción en alta definición. ¡Acopla los Joy-Con al soporte y a jugar!

MODO PORTÁTIL



Al retirarla de la base, la imagen del televisor pasará al modo portátil en menos de un segundo. Engancha un Joy-Con a cada lado y tendrás una consola portátil con un peso total de 398 gramos, frente a los 491 g. del GamePad de Wii U. Y sí, ésta es la pantalla de menú.

MODO TABLETOP



Media vida jugando a pantalla partida... y ahora lo haremos a pantalla (com)partida. Si no tienes acceso a un televisor, apoya la consola sobre su "patilla" y pásale un Joy-Con a un amigo para jugar partidas cooperativas o competitivas en la misma pantalla. Esto es un lujo.

MULTIJUGADOR



No es el cartel de la película "Los Ociosos Ocho", pero casi, porque Nintendo Switch permite conectar hasta ocho consolas por conexión local y online desde casa o cualquier lugar con Wi-Fi. Nosotros lo hemos probado con Mario Kart 8 Deluxe y la fluidez es absoluta.

Por otro lado, la consola cuenta con conexión **LAN inalámbrica y por cable** (cuyo adaptador se venderá aparte) para ocho jugadores, además de **Bluetooth 4.1** en modo TV. Lo que aún sigue siendo un misterio es qué tipo de Consola Virtual tendrá y cuándo estará operativa, aunque sabemos que la eShop funcionará desde el lanzamiento. Al margen de esta duda, nuestras primeras (y segundas) impresiones con Nintendo Switch nos llevan a considerarla la consola **más pulida, cuidada y madura** de Nintendo, tanto en su fabulosa calidad de materiales como en versatilidad y oferta jugable. Y los **Joy-Con** son la herramienta definitiva para reunir a todas las generaciones de jugadores en torno a un mismo sistema que vale por todos a la vez. Ahora pasa la página... ¡y que comiencen los juegos!

TODO EN CAJA

Por un precio recomendado de 329,90 euros, éstas son las dos opciones de compra de Nintendo Switch y el gran debate nacional: ¿Joy-Con negros o rojo y azul neón? ¡Piensa que siempre puedes comprar los Joy-Con aparte e intercambiarlos!





LO QUE JOY-CONTIENE

Esto es todo lo que encontrarás en el interior de la caja de Switch tal cual te la lleves de la tienda. Ya sólo te falta un juego para empezar a disfrutar.



La consola



La base



Dos mandos Joy-Con



Soporte Joy-Con



Adaptador de corriente



Cable HDMI



Dos correas Joy-Con

ACCESORIOS

Aquí tienes los oficiales de Nintendo, pero verás muchos más en el Bazar de Toad de la Comunidad.



Joy-Con

Juntos (79,99 €) o por separado (49,95 €), también en negro.



Soporte de carga

Recarga tus Joy-Con mientras juegas. Disponible por 24,95 €.



Correa

Evita caídas, mejora el agarre y el acceso a SL y SR. Por 5,95 €.



Funda y protector

No te "rayes" por la pantalla y protégela, por 19,99 euros.



Mando Pro

Para gamers de pro (69,95 euros). Con vibración HD, sensores, punto NFC y cable USB para cargarlo.



Joy-Con Wheels

Un set de dos volantes para los Joy-Con, ideales para MK8 Deluxe. Cuestan 14,95 euros.



Un catálogo para jugarlos a todos

Mi agenda de lanzamientos de Switch

¿Buscabas una lista de todos los juegos anunciados para Nintendo Switch hasta el momento? Pues ya puedes ir organizándote el año con este calendario de títulos e ir marcando cuáles te piensas pillar.



Hemos visto cómo funciona la máquina, qué secretos esconden sus mandos y por qué revolucionará nuestra forma de jugar, pero lo más importante de una nueva "Joy-Consola" son sus **JUEGOS**, y a Nintendo Switch no le van a faltar desde el primer día. De hecho, viene arropada por uno de los catálogos de lanzamiento más nutridos que recordamos los nintenderos, entre los que destacan cuatro grandes Triple A de Nintendo como **Super Mario Odyssey**, multitud de "indies" de estreno o ya conocidos y docenas de grandes títulos desarrollados por las compañías más fuertes del sector, como **Square Enix, Bethesda, Konami, Capcom, Square Enix, Ubisoft, SEGA, From Software, Electronic Arts, Take Two, Activision, Koei Tecmo, Bandai Namco, Atlus, Warner Bros, Mojang o Tequila Works**, con bombazos multiplataforma como **RiME, Steep o Project Sonic**, y otros desarrollados expresamente para Nintendo Switch, como **Fire Emblem Warriors, Ultra Steet Fighter II** o **Project Octopath Traveler**. De hecho, son tantos que hemos decidido elaborar una agenda de lanzamientos para que no le pierdas la pista a ningún título de todos los que se han confirmado hasta ahora, aunque la lista seguirá creciendo durante las próximas semanas. Y no olvidemos que faltan meses para el **E3**; el primero de Switch para el que Nintendo aún se guarda varios ases (o Triple A) en la manga. Hasta entonces, saca un boli o lápiz, que el papel ya lo ponemos nosotros, y marca las casillas de los juegos que más te interesen por ahora, porque vas a tener que cancelar muchas citas para que te dé tiempo a jugar todo lo anunciado... y esto es sólo el principio, nintenderos.

Echando cuentas

- **Más de 100 juegos, la gran mayoría para 2017**
- **Más de 70 compañías ya están trabajando para Nintendo Switch**
- **Más de 10 exclusivos confirmados de sagas como Zelda, Mario, Xenoblade, Splatoon o Fire Emblem.**

UN MENÚ DE CUATRO ESTACIONES

JUEGOS DE LANZAMIENTO

El 3 de marzo habrá **10 juegos** disponibles, pero la lista irá creciendo a lo largo del mes con apuestas tan recomendables como **Snipperclips**... ¡Si Hyrule nos deja tiempo libre!



PRIMAVERA/VERANO

El 28 de abril llegará derrapando **Mario Kart 8 Deluxe** con su nuevo modo Batalla, pero poco después echaremos brazo en **ARMS** y nos pintaremos la cara en el gran **Splatoon 2**.



OTOÑO/INVIERNO

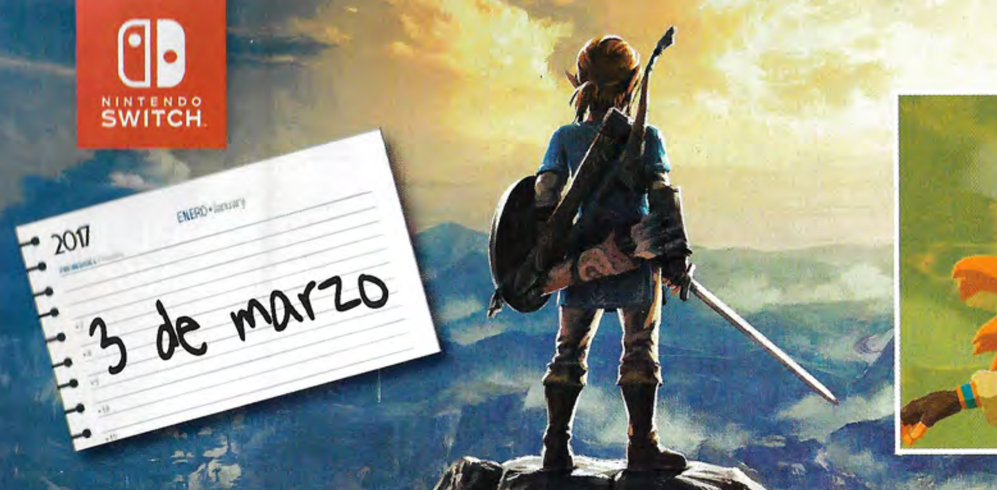
El rey de las Navidades será **Super Mario Odyssey**, pero antes disfrutaremos del majestuoso **Skyrim**, FIFA 18, Fire Emblem Warriors... ¡y **Xenoblade 2** confirmado para 2017!



EN DESARROLLO

Aún sin fecha confirmada, la lista continúa con juegos tan esperados como **Dragon Quest X** y **XI** y nuevas entregas de **Pokémon**, Fire Emblem o No More Heroes, entre otros.







The Legend of Zelda: Breath of the Wild

La historia más grande jamás "Joy-Contada".

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 3 DE MARZO

Hyrule se abre ante nosotros como nunca lo había hecho con el juego más grande jamás creado por Nintendo, según su productor Eiji Aonuma, y no sólo en extensión. Zelda: Breath of the Wild es el acontecimiento más esperado por todos los que alguna vez hemos jugado a Zelda o a un videojuego en general. La tierra que siempre soñamos recorrer, ahora con una libertad absoluta, una banda sonora épica, doblaje al castellano y un estilo artístico maravilloso que pone el broche de oro a tres décadas de leyenda. Y como aquí no cabe ni una brizna de lo que nos espera, os invitamos a leer nuestro avance de este número para que vayáis sintiendo la brisa en el cogote... porque este juego nos pondrá los pelos de punta desde que Link abra los ojos. También llega a Wii U, pero verle correr en Switch a 900 p (TV) y 700 p de su pantalla portátil es la mejor forma de estrenar consola. ●

¡Me lo pillo! ☐



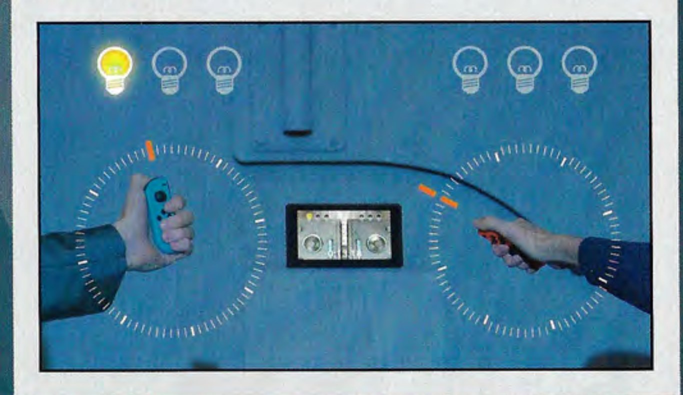


1-2-Switch

■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 3 DE MARZO

La auténtica demostración del potencial de Nintendo Switch y sus Joy-Con, con 28 minijuegos donde olvidarnos de la pantalla para interactuar cara a cara con nuestro/a acompañante en pruebas de reflejos y habilidad manual, gracias a la precisión total de sus sensores, cámara IR y vibración HD. ●

¡Me lo pillo! ☐



Super Bomberman R

■ KONAMI ■ ACCIÓN ■ 3 DE MARZO

Inesperado regreso del icónico Bomberman (y de Konami a los brazos de Nintendo) con la mejor apuesta multijugador online desde el primer día: hasta 8 jugadores simultáneos y un modo Historia plagado de niveles con gráficos hiperdetallados y jefazos en escenarios 3D donde pasarlo "bomba". ●

¡Me lo pillo! ☐





Skylanders Imaginators

■ ACTIVISION ■ ACCIÓN ■ 3 DE MARZO

Combate junto a los todopoderosos Senseis para salvar Skylands de Kaos, con modo multijugador y la opción de crear tus propios Skylanders en la aventura definitiva de la saga, y añade una nueva entrega anunciada para 2018. ●

¡Me lo pillo! ☐

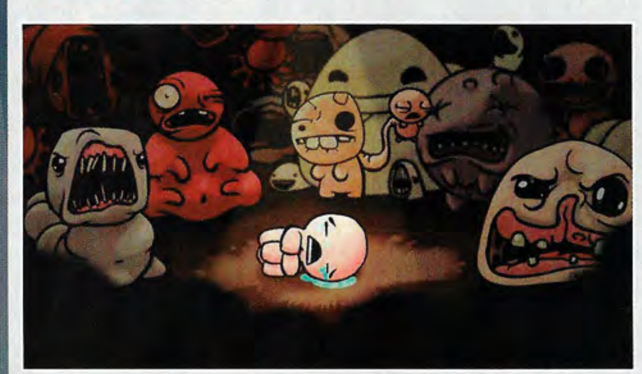


The Binding of Isaac

■ NICALIS ■ ACCIÓN/RPG ■ 3 DE MARZO

Buena oportunidad para descubrir la versión **Afterbirth+** de este RPG de acción, un retorcido cuento basado en recorrer las estancias del sótano de Isaac, plagadas de trampas, cofres y enemigos, con cámara cenital a lo Zelda de SNES. ●

¡Me lo pillo! ☐



I am Setsuna

■ SQUARE ENIX ■ RPG ■ 3 DE MARZO

Un homenaje a las grandes aventuras RPG de los noventa, inspirado en el gran Chrono Trigger y protagonizado por Setsuna, una chica que deberá sacrificarse por los habitantes de su tierra. Su apartado artístico es precioso y su jugabilidad clásica encandilará a puristas del género con sus combates por turnos contra otros jugadores. Por cierto, sólo estará en formato digital. ●

¡Me lo pillo! ☐



Just Dance 2017

■ UBISOFT ■ BAILE ■ 3 DE MARZO

Amos de la pista: no soltaréis los Joy-Con para bailar 40 nuevos temazos de Sia o Bieber, ampliables a más de 200 en 5 modos. ●

¡Me lo pillo! ☐



Little Inferno

■ TOMORROW CORPORATION ■ PUZLE ■ 3 DE MARZO

Una original experiencia donde "aprender a prender" objetos relacionados entre sí, que se convirtió en uno de los mejores de Wii U. ●

¡Me lo pillo! ☐



World of Goo

■ 2D BOY ■ PUZLE ■ 3 DE MARZO

Una obra maestra jugable y musical de WiiWare y dispositivos móviles, adaptada a la pantalla multitáctil de Switch. Imprescindible. ●

¡Me lo pillo! ☐



Human Resource Machine

■ TOMORROW CORPORATION ■ PUZLE ■ 3 DE MARZO

Conviértete en un programador de oficinistas para que resuelvan puzles en este inusual metapuzle táctil para mentes ágiles. ●

¡Me lo pillo! ☐





iMe lo pillo!

Constructor HD

SYSTEM 3 ■ SIMULADOR ■ 28 DE ABRIL



iMe lo pillo!

Cube Life: Island Survival

CYPRONIA ■ SANDBOX ■ PRIMAVERA



iMe lo pillo!

Graceful Explosion Machine

VERTEX POP ■ ARCADE ■ PRIMAVERA



iMe lo pillo!

Has-Been Heroes

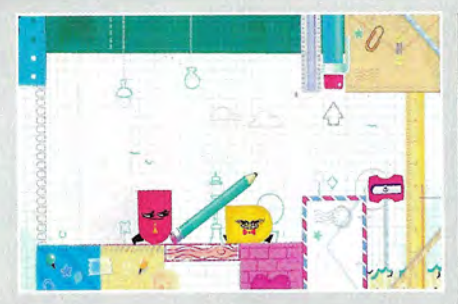
FROZENBYTE ■ ACCIÓN/RPG ■ MARZO



iMe lo pillo!

LEGO City Undercover

WARNER BROS ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA



Snipperclips

NINTENDO ■ PUZLE ■ MARZO

No te cortes y recorta a tu amigo para superar toda clase de retos en este cooperativo diseñado para disfrutar del modo Tabletop con un Joy-Con para cada jugador. Una de las experiencias más divertidas de cuantas hemos probado. ●

iMe lo pillo!



Fast RMX

SHIN'EN ■ CARRERAS ■ MARZO

Todos los circuitos de la versión de Wii U, incluidos los seis descargables, más seis totalmente nuevos, harán un total de 31 circuitos frenéticos para recorrer en 1080 p y 60 fps incluso a pantalla partida entre cuatro. Así, F-Zero puede esperar. ●

iMe lo pillo!



ARMS

NINTENDO ■ LUCHA ■ PRIMAVERA

Tras probarlo, confirmamos que es tan divertido como parece gracias a la variedad de potenciadores y la precisión de los Joy-Con. Y si te cansas de hacer bíceps a puñetazo limpio, será compatible con mando Pro. iY con combates online! ●

iMe lo pillo!



Mario Kart 8 Deluxe

NINTENDO ■ CARRERAS ■ 28 DE ABRIL

El modo Batalla que tanto pedimos en Wii U, acompañado de nuevos pilotos como los inklings, doble ítem y todos los circuitos DLC incluidos de serie. Súmale todas las opciones de control de Switch y ocho jugadores a la vez en modo local. ●

iMe lo pillo!



Splatoon 2

NINTENDO ■ SHOOTER ■ VERANO

Nuevos movimientos, armas e historia y muchos más litros de pintura para la secuela del gran fenómeno multijugador nacido en Wii U, ahora adaptado al giroscopio de Switch y al mando Pro, que son una gozada. iY habrá dos gatos! ●

iMe lo pillo!



Sonic Mania

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ PRIMAVERA



Shovel Knight

■ YACHT CLUB G. ■ PLATAFORMAS ■ MARZO



Disgaea 5 Complete

■ NIPPON ICHI SOFT. ■ RPG ■ PRIMAVERA 2017



PuyoPuyo Tetris

■ SEGA ■ PUZLE ■ 28 DE ABRIL



RiME

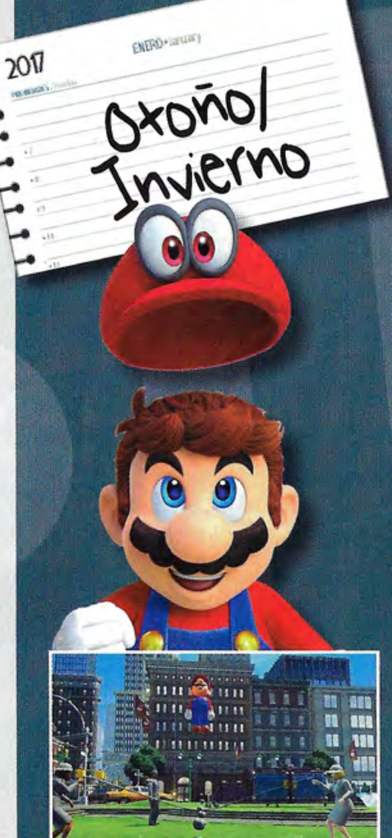
■ TEQUILA WORKS ■ AVENTURA ■ MAYO



Redout

■ NICALIS ■ CARRERAS ■ PRIMAVERA





Super Mario Odyssey

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ NAVIDADES

Mario se enfrenta a su mayor aventura desde Super Mario 64, en un plataformas de mundo abierto con entornos que surcará en aeronave, ambientados en nuestro planeta real, como la ciudad de Nueva Donk... ¡con seres humanos! Su gorra cobrará vida para saltar sobre ella tras lanzarla cual bumerán desde lo alto de los rascacielos, aunque no faltarán los mundos de fantasía e incluso un Bowser burgués. ●

¡Me lo pillo!



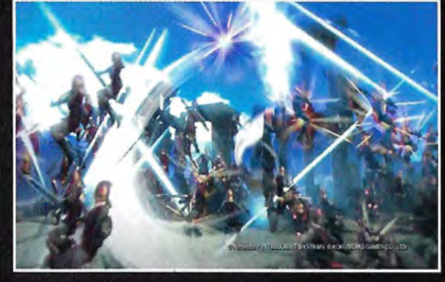


The Elder Scrolls V: Skyrim

■ BETHESDA ■ RPG ■ OTOÑO

Poder jugar a un RPG de fantasía medieval de la talla de Skyrim en cualquier lugar del mundo va a ser tan épico como la propia Tamriel y los dragones que la habitan entre innumerables personajes y misiones. Prepárate, Dovahkiin... ●

¡Me lo pillo! 



Fire Emblem Warriors

■ KOEI TECMO ■ ACCIÓN ■ OTOÑO

Tras Hyrule Warriors, Fire Emblem será la siguiente saga en pasar por la fórmula musou, y volverá a desdoblarse en la portátil con una versión 3DS. Koei Tecmo promete multitud de personajes seleccionables... y miles más aniquilables. ●

¡Me lo pillo! 



NBA 2K18

■ 2K GAMES
■ DEPORTIVO
■ SEPTIEMBRE

¡Me lo pillo!



Project Sonic 2017

■ SEGA
■ PLATAFORMAS
■ FINALES DE 2017

¡Me lo pillo!



Steep

■ UBISOFT
■ DEPORTIVO
■ 2017

¡Me lo pillo! 



Todavía no disponemos de fecha definitiva, pero los recibiremos a lo largo del año, incluido el esperadísimo Xenoblade Chronicles 2. Y ojo con Rayman Legends Definitive Edition, que también debería llegar este año.

Dragon Ball Xenoverse 2

■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA ■ 2017

El juego más completo de Dragon Ball llegará a Switch con todo su repertorio de golpes, misiones secundarias, personajes desbloqueables y espectaculares combates para uno o dos jugadores vía Joy-Con... y alguna sorpresa más. ●

¡Me lo pillo! ☐



Ultra Sreet Fighter 2

■ CAPCOM ■ LUCHA ■ 2017

Remake del (para muchos) mejor Street Fighter, con novedades como las peleas a dos Joy-Con contra un tercer luchador o jugar al estilo gráfico moderno o retro. ●

¡Hadouken! Digo... ¡Me lo pillo! ☐

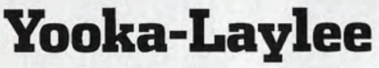


Xenoblade Chronicles 2

■ MONOLITH SOFT ■ JUEGO DE ROL ■ 2017

Sólo la Monado pudo competir con la Espada Maestra en Wii y sólo la secuela de aquél puede hacer sombra a Breath of the Wild. El rol japonés ya tiene a su mejor embajador. ●

¡Me lo pillo! ☐



Yooka-Laylee

■ PLAYTONIC GAMES ■ PLATAFORMAS ■ 2017



El espíritu de la Rare dorada (la de Banjo-Kazooie) está a punto de resucitar en Switch con un plataformas 3D lleno de color, ítems recolectables y un humor "camaleónico". Sólo en digital. ●

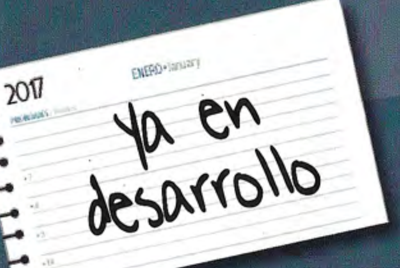
¡Me lo pillo! ☐



También para este año:

- 1001 Spikes
- Arcade Archives
- Cave Story
- Dungeon of Zara
- Earthlock: Festival of Magic
- Farming Simulator 18
- FIFA 18
- Hollow Knight
- Metal Slug 3
- Minecraft
- Minecraft Story Mode: TCA
- Monster Boy & The Cursed K.
- Nobunaga's Ambition
- Oceanhorn
- Rayman Legends
- Shock Troopers
- Stardew Valley
- SteamWorld
- Syberia 3
- Tank it!
- The King of Fighters
- WakuWaku 7
- WonderBoy
- World Heroes Perfect





Es prácticamente seguro que llegarán a partir de 2018 y son una buena muestra de la mayor confianza que están demostrando las third parties con la consola. Imaginad todo lo que estará aún por anunciar...

Dragon Quest XI

■ NINTENDO ■ RPG ■ FECHA POR CONFIRMAR

Al igual que Dragon Quest Heroes I y II, la nueva entrega de la saga principal está confirmada para Japón y debería anunciarse para Europa a lo largo del año. Tendrá la misma historia que en 3DS pero aprovechará la potencia gráfica de Nintendo Switch. ●

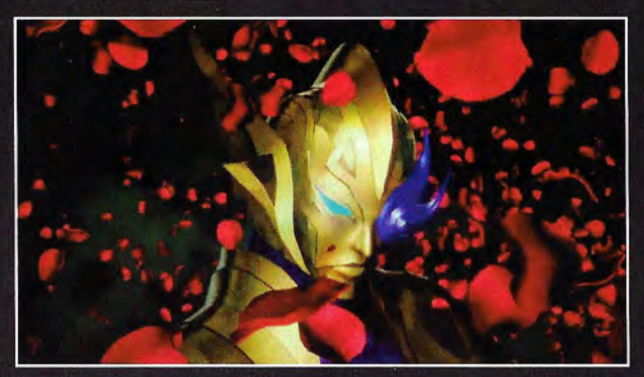


Shin Megami Tensei

■ ATLUS ■ PLATAFORMAS ■ FECHA POR CONFIRMAR

Aún es un misterio, pero el teaser revelado augura un uso fantástico del motor gráfico Unreal Engine 4 por parte de Atlus, que acaba de dejarnos SMT IV Apocalypse en 3DS. ●

¡Me lo pillo!



Project Octopath Traveler

■ SQUARE ENIX ■ RPG ■ FECHA POR CONFIRMAR

De los creadores de Bravely Default y Second, un RPG de la vieja escuela con combates por turnos y un genial estilo retro en entornos 3D en la línea de los clásicos Final Fantasy. ●

¡Me lo pillo!



No More Heroes

■ GRASSHOPPER ■ ACCIÓN ■ FECHA POR CONFIRMAR

Una de las mayores sorpresas de Switch será el regreso de Travis Touchdown tras los dos juegazos que se marcó en Wii, cuyo desarrollo está siendo fuertemente inspirado por la lucha libre profesional, según Suda51. ●



Otros juegos en desarrollo:

- 2 Fast 4 Gnomi
- AudioHero
- Bit! Boy! Arcade
- Clive Wrench
- Derby Stallion
- Dragon Quest Heroes I y II
- Dragon Quest X
- Entertainment Hero
- Fox n Forests
- Gonner
- Greckel's Quest
- Kindgdom
- Moon Child
- Ohayou! Beginner's Japanese
- Palu's Adventures
- Pokémon
- Racing Apex
- Rise: Race of the Future
- Riverside
- Romance XIII
- Rusty Pup
- Seasons of Heaven
- Spelunker World
- State of Mind
- Story of Seasons
- Sunu Ikkibu
- Tales Of
- Triko Drum Master
- Zombie Vikings
- Fire Emblem
- Project Fist
- The Sacred Hero



AVALANCHA DE JUEGOS DE FIRE EMBLEM™

La saga de rol táctico de Nintendo e Intelligent Systems vive un momento de gran esplendor, con numerosos juegos en camino para multitud de plataformas: 3DS, Nintendo Switch... ¡y móviles!

Los seguidores de Fire Emblem nunca habíamos tenido tantos motivos de alegría. Desde la gran renovación para la saga que supuso **Fire Emblem Awakening** en 3DS hace ya unos años, no dejan de llegarnos productos variados y del más alto nivel: **Fire Emblem Fates** no sólo mantuvo el listón de su antecesor, sino que nos ofreció una inmensa aventura triple como no habíamos visto antes; y poco después recibimos en Wii U un excelente crossover de Fire Emblem con la también genial saga Shin Megami Tensei, fusionados en Tokyo Mirage Sessions #FE, que reinventó algunos de los personajes y conceptos de Fire Emblem. Y ahora ya está con nosotros **Fire Emblem Heroes para móviles**, que nos propone una nueva manera de disfrutar de estas apasionantes **batallas de rol y estrategia en un formato más ágil y ligero**, pero sin perder la esencia que hace tan especial a esta saga.

Y lo mejor de todo es que el futuro a corto y medio plazo pinta mejor que nunca... En este reportaje vais a descubrir todos los Fire Emblem que nos esperan, incluida una nueva entrega principal para Switch prevista para 2018. ¡Menudo notición!

LO QUE OS VAMOS A MOSTRAR

FIRE EMBLEM Heroes

- PLATAFORMA: **iOS y Android**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Ya disponible**
- PÁGINA DE LA REVISTA EN LA QUE APARECE: **48**

Esta entrega free-to-play para móviles está disponible desde el 2 de febrero y conserva la esencia de la saga. Tenéis su análisis unas cuantas páginas más adelante.

FIRE EMBLEM Echoes - Shadows of Valentia -

- PLATAFORMA: **3DS**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **19 de mayo**
- PÁGINA DE LA REVISTA EN LA QUE APARECE: **36**

Los usuarios de 3DS pueden frotarse las manos ante este juegazo: un gran remake de Fire Emblem Gaiden, la segunda entrega de la saga, que será casi como hablar de un juego nuevo.

FIRE EMBLEM WARRIORS

- PLATAFORMA: **Switch y New 3DS**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Otoño**
- PÁGINA DE LA REVISTA EN LA QUE APARECE: **38**

Tras los buenos resultados de Hyrule Warriors, Fire Emblem también tendrá su propio "Musou" en Switch y New 3DS, gracias a una nueva colaboración con Koei Tecmo.



FIRE EMBLEM

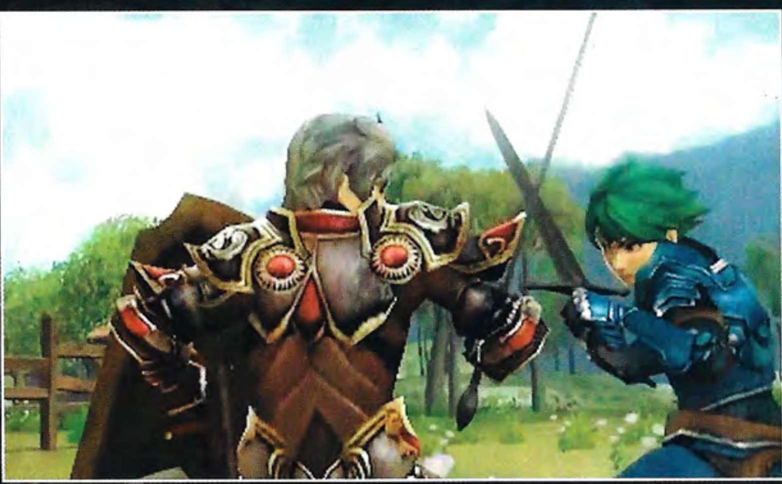
- PLATAFORMA: **Switch**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **2018**
- PÁGINA DE LA REVISTA EN LA QUE APARECE: **39**

Lo único que se sabe de esta nueva entrega principal es que Nintendo planea lanzarla para Switch en 2018. Todo lo demás es un misterio, pero ya soñamos con ella y se nos va a hacer larga la espera.

FIRE EMBLEM™ Echoes
- Shadows of Valentia -

Tras los impresionantes Awakening y Fates, un tercer Fire Emblem verá la luz muy pronto en 3DS. En esta ocasión, la saga vuelve la vista a sus orígenes para ofrecernos un remake de la segunda entrega (Fire Emblem Gaiden, 1992); aunque transcurre en el mismo mundo que los juegos protagonizados por **Marth**, lo hace en un continente distinto llamado **Valentia**.

Valentia está dividido en dos grandes reinos fundados hace tiempo por dos dioses opuestos: el pacífico pero decadente Zofia, en el sur; y el violento y desalmado Regis, en el norte. Un grave conflicto militar estalla en todo el continente y dos jóvenes se ven envueltos en la guerra, nuestros grandes protagonistas: **Alm y Celica**. Por supuesto, todos los escenarios de Valentia han sido recreados y reimaginados desde cero con gráficos actuales, y las mecánicas de sus batallas han sido plenamente actualizadas con una interfaz similar a la de Awakening y Fates. Por lo tanto, será una combinación explosiva entre lo mejor del presente y del pasado, porque Fire Emblem Echoes también recuperará los elementos únicos que hicieron tan especial a Gaiden en su día: entre ellos destacan la importancia de su mapamundi y la **exploración libre** de aldeas y mazmorras especiales. Además, habrá nuevas **escenas cinemáticas** creadas por Studio Khara (los artífices de las películas de Rebuild of Evangelion) y cada línea de diálogo estará doblada (con voces en inglés que acompañarán a los textos en castellano).



Será una aventura larga, repleta de momentos emocionantes y giros sorprendentes, con un amplio plantel de personajes carismáticos, a la altura de lo que podemos esperar en la saga.

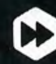
Las batallas nos ofrecerán gráficos y jugabilidad similares a los que hemos visto en los otros Fire Emblem de 3DS.



Exploraremos mazmorras con la cámara a nuestra espalda. Si tocamos a un enemigo comenzará una batalla tradicional.



Las animaciones de las escaramuzas seguirán siendo lo más vistoso y espectacular de las batallas, y en ellas veremos representados una enorme cantidad de hechizos y ataques.



ASÍ ERA FIRE EMBLEM GAIDEN

El remake para 3DS celebrará que se cumplen **25 años** desde que el juego original salió para Famicom (la NES japonesa). Aquel título siempre ha sido comparado por los fans con Zelda II: The Adventure of Link, porque ambos fueron segundas partes que se esforzaron por experimentar y presentar conceptos muy diferentes a los de sus predecesores.







LOS AMIIBO DE ALM Y CELICA

El mismo día que sale a la venta el juego (19 de mayo), también llegarán estas dos nuevas figuras amiibo, que representarán a los dos grandes héroes de la aventura, Alm y Celic). Todavía no está claro qué función tendrán en el juego, pero pronto os podremos contar más detalles...



Los diálogos estarán totalmente doblados al inglés. El único precedente en la saga es el crossover Tokyo Mirage Sessions #FE.



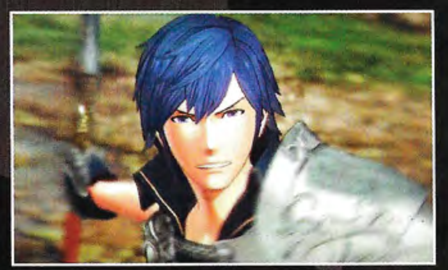
El mapamundi será crucial para movernos a lo largo y ancho de Valentia e incluirá una amplísima variedad de localizaciones.

FIRE EMBLEM WARRIORS

Ya sabíamos que este juego estaba de camino a Switch para otoño... ¡y ahora Nintendo anuncia que también estará disponible simultáneamente en New 3DS! Tras el buen sabor de boca que nos dejó Hyrule Warriors, Nintendo vuelve a colaborar con **Koei Tecmo** y dos de sus estudios estrella (Omega Force y Team Ninja) para un nuevo crossover con la prolífica serie de juegos Warriors/Musou. Y esta vez, los protagonistas serán los grandes héroes y personajes que hemos visto en la saga Fire Emblem a lo largo de los años.

De momento, sólo se ha visto un breve tráiler en el que aparece **Chrom** (el príncipe protagonista de Fire Emblem Awakening) empuñando la legendaria **espada Falchion** y enfrentándose a un gran número de enemigos. Sus movimientos son muy ágiles y en el tráiler vemos a Chrom realizar combos y ataques especiales de lo más devastadores, uno de ellos desde el aire. Sin duda, muchos otros personajes inolvidables de las numerosas entregas de Fire Emblem también estarán presentes, así como villanos clásicos y escenarios inspirados por los mundos en los que tan épicas batallas hemos librado. Durante los próximos meses conoceremos muchos más detalles sobre este prometedor título. Atentos...







Será un juego centrado en la acción pura, un planteamiento muy diferente al de la tradicional estrategia por turnos de la saga. Un nuevo punto de vista que contribuirá a ampliar el rico universo de Fire Emblem.



Los ataques especiales tendrán florituras como las de los ataques críticos de los Fire Emblem.



Chrom es el primer personaje confirmado en el teaser, aunque se irán sumando muchísimos más.



LOS MUSOU, ACCIÓN TÁCTICA MULTITUDINARIA

El estudio Omega Force creó esta serie de juegos, conocida como Warriors en Occidente y Musou en Japón, con **Dynasty Warriors** hace ya veinte años. Curiosamente, aquel primer título era un juego de lucha de uno contra uno y fue su continuación la que estableció el planteamiento tradicional de la saga: acción "hack and slash" en la que luchamos contra hordas de enemigos en extensos escenarios con elementos tácticos. Ha habido muchas subsagas y crossovers: Samurai Warriors, Warriors Orochi, Hyrule Warriors... Y en Switch también tendremos Dragon Quest Heroes I & II.



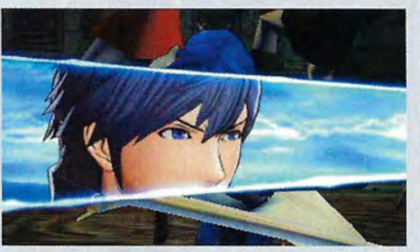




VERSIÓN NEW 3DS

Esta edición de Fire Emblem Warriors sólo será compatible con los modelos New 3DS y New 3DS XL. El motivo es que aprovechará la potencia extra de ambos modelos para ofrecer una experiencia de juego lo más cercana posible a su "hermano mayor" de Nintendo Switch.





NUEVA ENTREGA PRINCIPAL PARA SWITCH EN 2018



Para ilusionarnos aún más ante esta gran avalancha de títulos, Nintendo también ha anunciado una nueva entrega principal que ya está en desarrollo para Switch. Sin embargo, aún no se sabe nada de ella, excepto que su lanzamiento está previsto para 2018.

Se tratará de la primera entrega canónica para una consola de sobremesa desde **Fire Emblem: Radiant Dawn** para la vieja Wii, que salió hace ya diez años. Sin embargo, en esta ocasión no sólo disfrutaremos del juego en casa; gracias a la tecnología de Switch, también podremos llevárnoslo a cualquier parte y jugarlo en modo portátil.

Las expectativas en torno a este título están muy altas, sobre todo teniendo en cuenta la gran salud de la que goza actualmente la saga y el enorme potencial que puede aportar una máquina como Switch. Aún habrá que esperar bastante tiempo para jugarlo, pero la espera se hará muy llevadera con Heroes, Echoes y Warriors.



CATÁLOGO ACTUAL DE FIRE EMBLEM EN 3DS Y Wii U

Fire Emblem está muy bien representado en las consolas actuales de Nintendo, con juegos que se cuentan entre los mejores de sus respectivos catálogos: entregas principales maravillosas en 3DS, un crossover con otra saga legendaria en Wii U y clásicos en la eShop.

FIRE EMBLEM AWAKENING

Acompaña al príncipe Chrom en la defensa del Reino de Ylisse. Según la web Metacritic (que recopila valoraciones de medios de todo el mundo), es el segundo juego mejor valorado de la historia de 3DS, sólo por detrás de Zelda: Ocarina of Time 3D.

FIRE EMBLEM FATES

¿Pacifista o conquistador? Elige tu bando en una increíble aventura triple con tres historias diferentes, en las ediciones Estirpe y Conquista y la versión descargable Revelación.

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Adéntrate en la industria del espectáculo de Tokio y enfréntate a seres de otra dimensión. Este crossover desarrollado por Atlus bebe más de Shin Megami Tensei, pero también incluye multitud de personajes rediseñados y elementos de Fire Emblem. Muy recomendable.

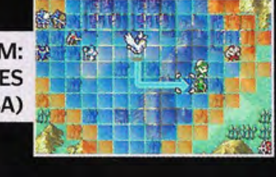


CONSOLA VIRTUAL Wii U

En la eShop de Wii U hay tres geniales entregas clásicas de Fire Emblem. Recomendamos especialmente Shadow Dragon, remake del primer juego de la saga.



FIRE EMBLEM (Consola original: GBA)



FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES (Consola original: GBA)



FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON (Consola original: DS)

SI TE GUSTA FIRE EMBLEM...

Ninguna saga ha combinado el rol y la estrategia con tanto acierto como Fire Emblem, pero sí hay ciertos alumnos aventajados que han dejado el listón casi al mismo nivel. Estos son los más destacados para 3DS... junto a otro juegazo que llegará muy pronto a Switch.

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

Con dos magníficas entregas en las que nos enfrentamos a **invasiones demoníacas en Tokio**, Devil Survivor es el segundo en el podio del rol táctico en 3DS (sólo Fire Emblem le hace sombra). Estos dos juegos aparecieron en la vieja DS y fueron reeditados en 3DS con multitud de mejoras y extras, con los subtítulos Overclocked y Record Breaker, respectivamente.



PROJECT X ZONE

Project X Zone también suma dos entregas en 3DS. En ellas participamos en **clásicas batallas de rol y estrategia**, con el valor añadido de que sus personajes están extraídos de multitud de sagas míticas como Street Fighter, Resident Evil, Tekken, Mega Man, Devil May Cry, Virtua Fighter, Ace Attorney, Xenoblade... De hecho, en el segundo juego se apuntan incluso Chrom y Lucina de Fire Emblem Awakening.



STELLA GLOW

En este juego debemos hacer frente a la amenaza de Hilda, la Bruja de la Destrucción, que está usando una canción maldita para cristalizar el mundo. Para pararle los pies hay que reunir a las otras cuatro brujas (cada una de ellas representa un elemento distinto de la naturaleza) y liberar el poder de la magia de sus canciones en las intensas **batallas de rol táctico**.



DISGAEA 5 Complete

Esta saga de **Nippon Ichi Software** ambientada en el Inframundo es una de las más representativas del género, aunque en consolas Nintendo sólo habíamos podido disfrutar de un juego (Disgaea DS) hace diez años. Por suerte, la cosa va a cambiar muy pronto en Switch, que recibirá en primavera una adaptación de su entrega más reciente de la última generación. Bienvenida será.



Novedades



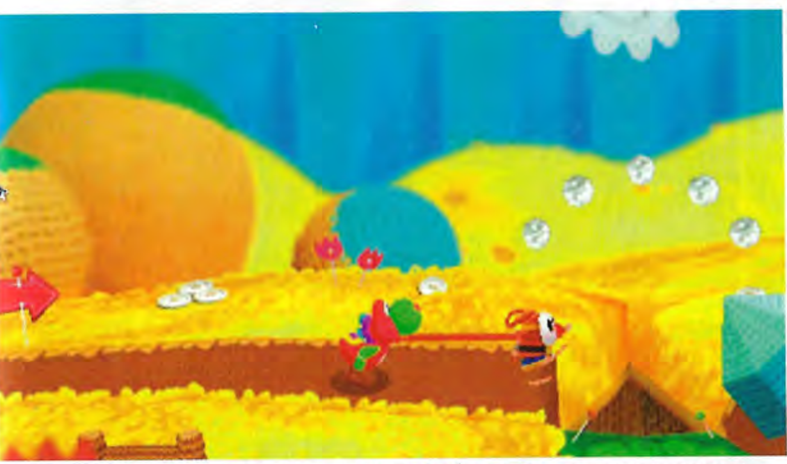


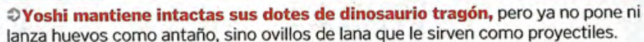


pág 46 DRAGON BALL FUSIONS



pág 48 FIRE EMBLEM HEROES





Yoshi mantiene intactas sus dotes de dinosaurio tragón, pero ya no pone ni lanza huevos como antaño, sino ovillos de lana que le sirven como proyectiles.



La mayoría de figuras amiibo son compatibles, lo que permite darle a Yoshi la apariencia de los mejores personajes de Nintendo: Donkey, Mario, Link, Canela...

Poochy & Yoshi's Woolly World

La pareja más adorable se vuelve a "enga-lanar" con sus mejores trapos en 3DS.

NINTENDO 3DS

3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
www.nintendo.es

Argumento

El pérfido Kamek llega a Isla Remiendos y transforma a todos los Yoshis que la habitan en madejas de lana, pero uno logra salir ileso del ataque. Su misión será ir tras Kamek para restaurar la normalidad.

Tras dejarnos embelesados en Wii U, el mundo lanudo de Yoshi (no confundir con el mundo perdido de Spielberg) vuelve a abrir sus puertas en una más que digna conversión portátil, **imprescindible para quien no tenga Wii U**. Poochy & Yoshi's Woolly World es, a grandes rasgos, el juego que ya disfrutamos en junio de 2015 adaptado a la resolución de 3DS, que suprime algunos detalles como las fases de bonus en las que recogíamos fruta o el cooperativo para dos jugadores y, a cambio, añade características nuevas como la **Caseta de Poochy** (niveles de estilo "runner"), la **personalización de Yoshis** o una serie de **cortos animados** de forma artesanal que os harán morir de amor.

Arte y confección

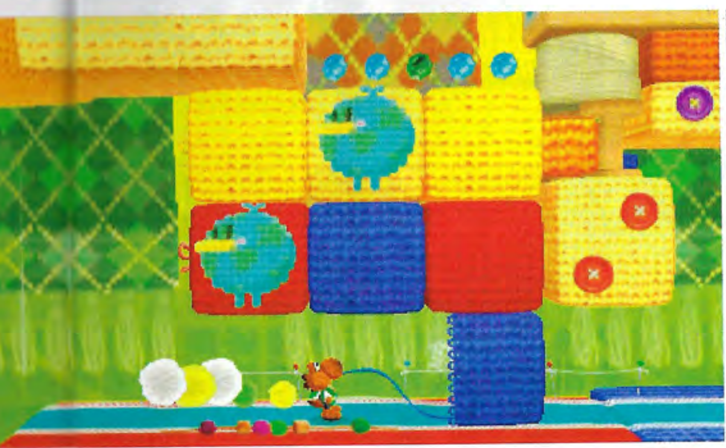
Estamos ante un plataformas en 2D de los de toda la vida, aunque su diseño de niveles es de los mejores que se han visto nunca en el género. La culpa la tiene la **ambientación textil**, que el estudio Good-Feel ha aprovechado para plantear decenas de mecánicas jugables de lo más originales, como ya lo hizo con Kirby en el Reino de los Hilos. Yoshi puede tragarse a los enemigos y poner ovillos de lana, que arroja para eliminar obstáculos o activar ciertos mecanismos. Sin embargo, lo que hace realmente especial al juego es la **gran variedad de elementos textiles**: esponjas, balancines, ruecas, nubes de algodón, telarañas, cortinas, alfombras, lianas, cintas de velcro... Cualquier material que se te ocurra está presente y, lo que es mejor, planteado para sacarle provecho jugable. A eso, añádele objetos que aparecen a veces, como rocas Chomp, bolas de nieve, sandías, llamas... Y en algunas fases, **Yoshi se transforma** en paraguas, moto, avioneta, sirena, topo y dinosaurio gigante, lo que añade mucha diversión y frescura.

Lo único que se le puede achacar es que **es muy fácil**; el hecho de que Yoshi pueda encadenar pataleos en el aire de forma indefinida nos salva de casi cualquier problema. Aun así, hay una capa de dificultad subterránea para quien



Poochy, el galgo

La principal novedad son los niveles de Poochy. El planteamiento es el de un "runner", de modo que el perro se mueve automáticamente y nosotros "sólo" debemos calcular la fuerza de los saltos y agacharnos, mientras recolectamos cuentas y buscamos a los tres Poochitos ocultos.

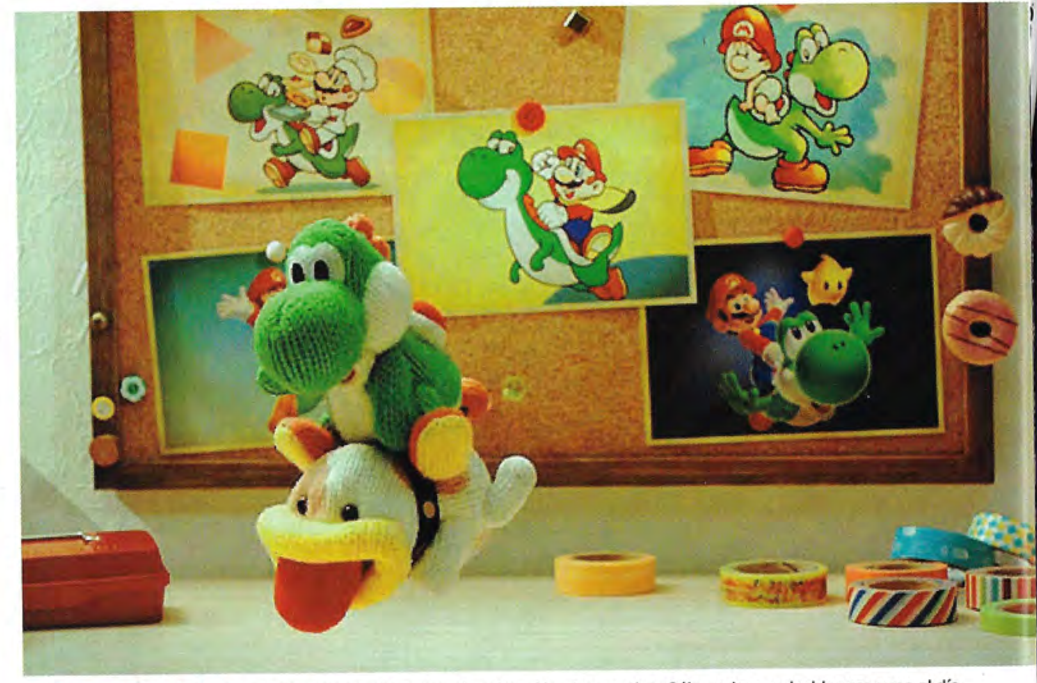




Tejedores de colores

Otra de las novedades es la posibilidad de personalizar nuestros propios Yoshis con los colores que queramos y compartirlos vía StreetPass. Podemos echar mano de una paleta de tonalidades dada por defecto, pero, además, en los niveles hay ocultos hasta 1.100 parches de lápiz que nos otorgan patrones cromáticos como estos:





El nuevo Cine de Yoshi permite visionar 31 cortos de animación stop motion. Sólo podemos desbloquear uno al día, pero son una auténtica monería. Cada vez que vemos uno, nos hacen una pregunta con tres opciones de respuesta.



El control de Poochy se basa en saltar en el momento justo, como en Super Mario Run, ¡aunque este perrín corre bastante más!

quiera completarlo todo al 100%, algo a lo que el juego te empuja de forma casi irremediable. A priori, nos esperan **48 niveles** (**6 mundos** divididos en ocho fases cada uno), pero resulta que hay dos tipos de coleccionables que desbloquean nuevos contenidos. Por un lado, en cada fase hay ocultas 5 madejas de lana que sirven para desbloquear Yoshis de lo más variopintos. Por otro lado, cada mundo alberga 40 flores (cinco por fase), de modo que, si las recolectamos todas, se desbloquean **niveles adicionales**. Llegar al jefe final lleva unas ocho horas, pero gracias a esos **geniales coleccionables**, la duración se extiende de manera generosa, pues hay que rebuscar bien para encontrarlos. Y si alguno se te resiste, en el modo relajado entrarán en acción **los adorables Poochitos**, que se pondrán a saltar cuando olisqueen algo extraño.

Mi caseta es la tuya

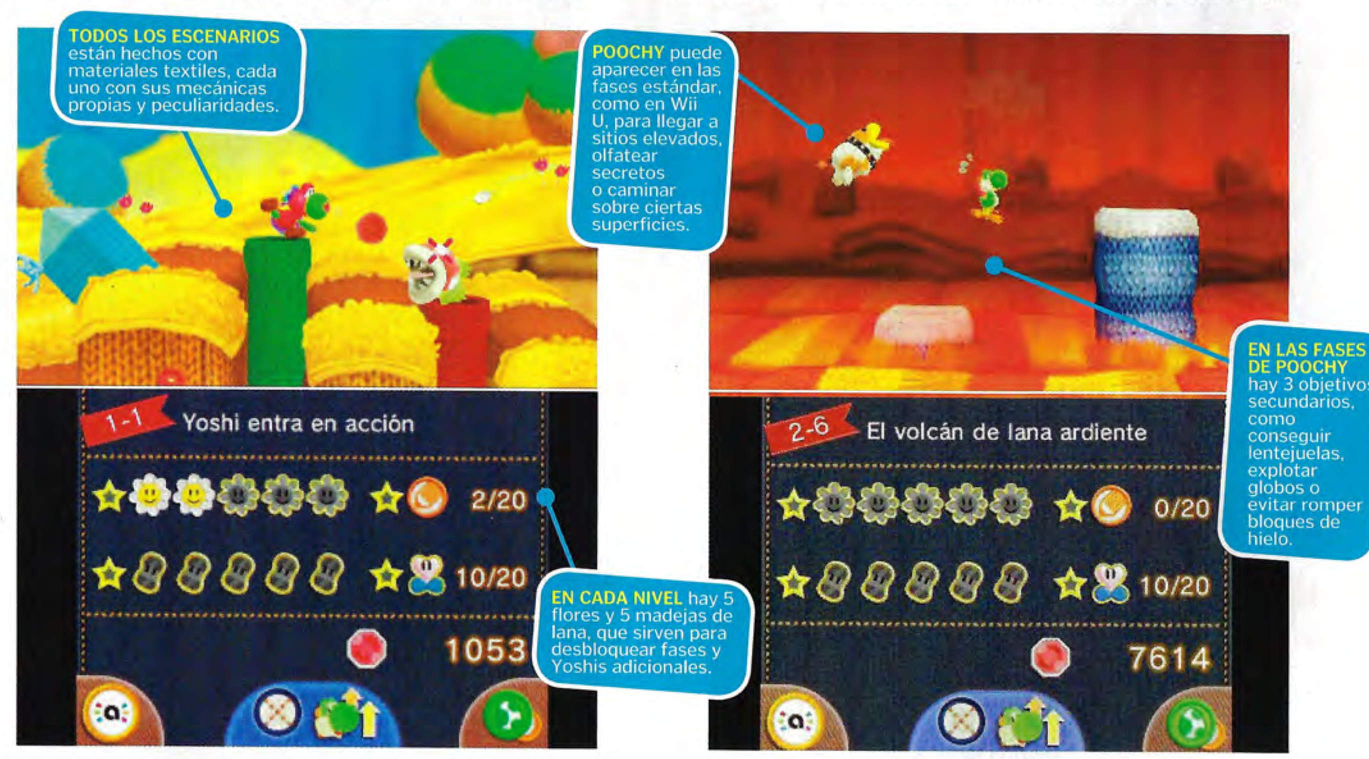
Sin embargo, la novedad más reseñable de esta adaptación a 3DS es el **modo Caseta de Poochy**, compuesto de seis fases que hay que ir desbloqueando. Se trata de un "runner" en el que manejamos al amigo perruno de Yoshi, preocupándonos sólo de pulsar el botón 'A' con mayor o menor intensidad y agacharnos ante ciertos obstáculos. Se habría agradecido que hubiera más niveles, pero lo cierto es que son muy adictivos. Y, hablando de Poochy, la otra gran novedad es el **Cine de Yoshi**.



Yoshi puede transformarse en moto (como en la imagen), un dinosaurio gigante, un paraguas, un topo, una avioneta o una sirena en fases de ritmo frenético.



Hay un modo relajado para los más pequeños de la casa, donde Yoshi puede revolotear indefinidamente, usar a los Poochitos para lanzarlos o hallar secretos.



TRAS ENAMORARNOS EN Wii U, POOCHY Y YOSHI HAN BORDADO UN PLATAFORMAS FÁCIL, PERO COSIDO A BASE DE INGENIO.

Este modo consta de numerosos vídeos hechos mediante la técnica stop motion (como la Oveja Shaun) en los que Yoshi y Poochy protagonizan varios **gags hilarantes**, nunca mejor hilado. Hay 31 y hace falta un mes para verlos; cada vez que visionas uno, el siguiente se desbloquea 24 horas después.

Amar entre costuras

El apartado visual no es tan vistoso como en Wii U, pero mantiene muy bien el tipo con un leve efecto 3D, y la banda sonora es exactamente la misma, con algunas melodías más pegadizas que el velcro de sus escenarios. Tampoco te despegarás del **amiibo de Poochy de Lana** (a la venta por separado o como parte de un pack con el juego), al que podrás llamar para que te eche una pata en la aventura.

Si ya lo jugaste en Wii U, quizá no te compense revisitar los niveles de Isla Remiendos, pero si aún no has probado la calidez (y calidad) de este plataformas, su originalidad y encanto entretejerán un abrigo idóneo para este frío invierno.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
No lucen tanto como en Wii U, pero igualmente encantadores.

Diversión ★★★★
Cada fase te sorprende con ingeniosas mecánicas textiles.

Sonido ★★★
La banda sonora irradia simpatía y hay temas muy pegadizos.

Duración ★★★
Llegar al final lleva ocho horas, pero súmale los coleccionables.

El diseño de niveles es una maravilla. Las fases con Poochy. Los coleccionables.

La dificultad es bastante baja. Se han perdido el modo cooperativo y fases de bonus.

Nuestra opinión

Yoshi pespunta en 3DS con su mejor amiibo

Salvo por la pérdida del cooperativo, es prácticamente el juego de Wii U, con sus deliciosos niveles, su simpatía y un par de añadidos adorables. Si te lo perdiste, no le digas que no a Poochy.

Te gustará...

Más que... Yoshi's New Island



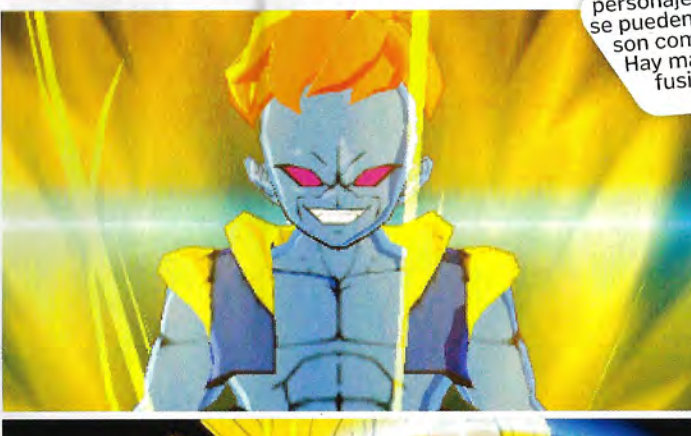
Igual que... Kirby Planet Robobot

Total



90

EL DATO
Los más de 100 personajes jugables se pueden fusionar si son compatibles. Hay más de 50 fusiones.






NINTENDO 3DS




Género **Rol**
Compañía **Bandai Namco**
Jugadores **1**
Precio **35,95 €**
www.bandainamcoent.es



Argumento
El locuelo Pinich y su compañero de aventuras han invocado a Shenron para que les permita enfrentarse a los mejores rivales. Por su culpa, el mundo Dragon Ball se ha "centrifugado" y los héroes de todas las épocas pueden luchar entre sí... ¡y fusionarse!

Dragon Ball Fusions

Marchando una alocada trans-fusión de nuevos guerreros Z.

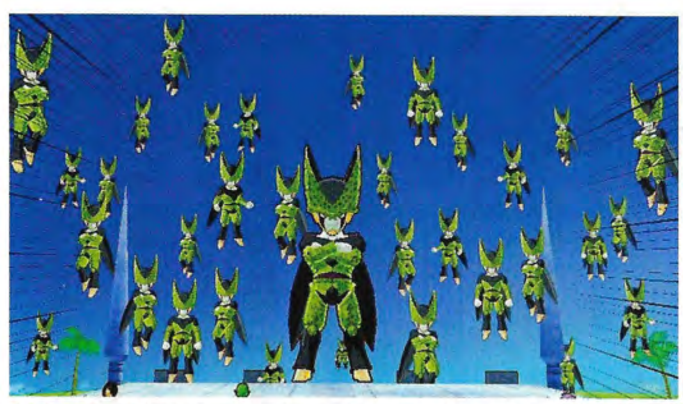
Dragon Ball está en muy buena forma y, como prueba, 3DS recibe una nueva entrega en la que el rol gana protagonismo. En Dragon Ball Fusions nos movemos por un mundo que ha fusionado todos los **entornos clave de Bola de Dragón**: la Kame House, Namek o el Juego de Célula son "vecinos" en un entorno lleno de guerreros con ganas de enfrentarse a nosotros. Esta vez no controlaremos a Goku, sino a un **guerrero creado por nosotros** (podemos elegir entre cinco razas y hacerlo chico o chica), que ha de sumar a su "pandilla" de cinco luchadores a todos los paladines que encuentre. Para convencerlos y derrotar a los enemigos toca combatir mediante una mecánica de rol estratégico. Todos los luchadores aparecen a la vez en un entorno grande y sus iconos avanzan por una "barra de turno"; cuando un icono llega al final, le toca ejecutar un movimiento. Podemos lanzar golpes normales o ataques especiales tipo Kamehameha, pero también lucirnos (si tenemos la energía suficiente) con un **Ataque Zenkai** que causa más daño... ¡O fusionarnos con otro luchador! Y, además de decidir movimiento, podemos marcar dónde nos colocaremos o a quién golpearemos. Si nos colocamos cerca de un aliado, puede dar golpes extra y, si elegimos al rival del color correcto, le haremos más daño. ¡Hay que ser estrategas!

2 x 1 en héroes

A lo largo de la aventura nos vamos a encontrar con decenas de personajes que van desde Dragon Ball hasta Dragon Ball Super, pero lo más chulo será descubrir las fusiones entre ellos. Hay hasta 50 y nos permiten mezclar a tipos tan carismáticos como Freezer y Cell... ¡O **Mr. Satán y Bu**! Los héroes fusionados son mucho más fuertes e incluso







Cell y Freezer van a jugar un papel importante en la trama y se aprovecharán del "cacao fusionil" que hemos organizado. ¿De dónde habrán salido tantos clones?



La fusión de 5 luchadores desencadena una lluvia de piñazos sobre los rivales que culmina con esta explosión. Ojo, los 5 aliados acaban juntos al "desfusionarse".



HAY UNOS POCOS MINIJUEGOS para amenizar la exploración del mundo, como este 'Saber y Ganar' para expertos en Dragon Ball.

EL MAPA, durante las peleas, nos deja movernos dentro de ese círculo. Cada ataque tiene un "área efectiva" distinta y puede dañar a varios rivales.

LOS HÉROES TIENEN una barra de salud, un medidor de Ki para ataques especiales y un color. Cada color es más efectivo o débil contra otro.



LAS FUSIONES DEBEN SER ENTRE HÉROES COMPATIBLES. JUNTOS, SERÁN AÚN MÁS FUERTES.

podemos alcanzar una fusión de cinco luchadores.

El entorno gráfico es muy potente y reproduce muy bien entornos y héroes (con aspecto cabezón). El problema es que los **combates por turnos** son muy numerosos y largos, igual que los diálogos en cada misión. Eso hace que el avance sea tan pesado como Majin Buu después de zamparse un cocido, y es una pena, porque la idea es muy molona.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Tan cabezones como detallados y divertidos. ¡Los golpes duelen!

Diversión ★★
Mola "coleccionar" aliados, pero tanto turno y tanta charla...

Sonido ★★
Se dejan la garganta gritando... en japonés. Melodías majas.

Duración ★★★
Más de 50 fusiones especiales, muchos héroes por encontrar...

Se atreve con algo diferente. Los gráficos transmiten los "piñazos" de la serie.

Los combates podrían ser más fluidos. Los diálogos pueden hacerse eternos.

Nuestra opinión

Reinventando las peleas de siempre

Quién le iba a decir a Goku que nos sorprendería a estas alturas. Se agradecen las ganas de cambiar y las divertidas fusiones. Si eres paciente (y mucho, a veces), es un reto interesante.

Te gustará...

Más que... Dragon Ball Extreme Butoden

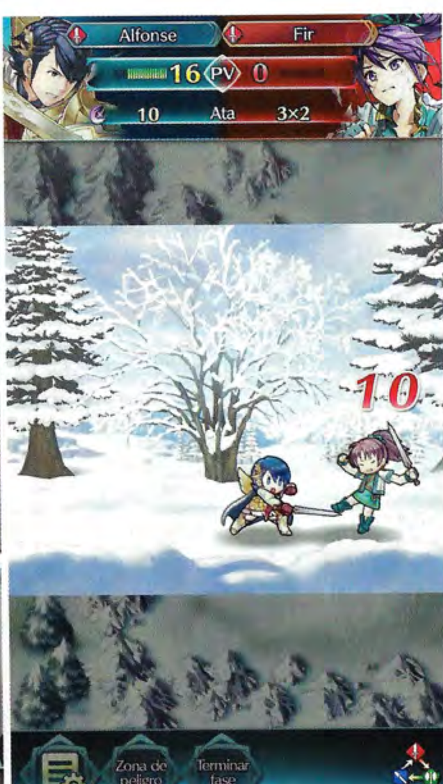
Menos que... Dragon Quest VIII El periplo del rey maldito

Total

78



Alfonse es el nuevo príncipe protagonista de la historia, junto a su hermana pequeña Sharena.



La estética "chibi" en combate le dota de un aspecto más desenfadado que el de otras entregas.



Los orbes nos permiten reclutar personajes jugables de muchos juegos de la saga.



12

Género **Estrategia / Rol**
Compañía **Intelligent Syst.**
Jugadores **1**
Precio **Free to play**
fire-emblem-heroes.com



Argumento

El Imperio Embliano se está dedicando a invadir mundos para hacerse con sus respectivos héroes, pero los Guardianes de Askr (con los príncipes Alfonse y Sharena a la cabeza) se han propuesto pararle los pies.

Fire Emblem Heroes

Reunión de héroes legendarios.

Esta gran saga de rol táctico debuta en móviles (iOS y Android), en un juego que opta por el modelo **free to play con microtransacciones**. Esto es, podemos superar todo el juego gratis, pero también es posible gastar dinero real en comprar orbes (que también se pueden conseguir gratis durante la aventura) y otros ítems especiales, que podríamos considerar como "combustible" para conseguir ciertas ventajas y avanzar más rápido: invocar nuevos héroes, restaurar la energía que nos permite acceder a nuevas fases, mejorar nuestro castillo...

Estrategia y rol

Fire Emblem Heroes es un juego de estrategia y rol muy clásico, en el que nos desplazamos a través de casillas, como es tradición en la saga. Elegimos hasta **cuatro miembros** de nuestro batallón, que pueden enfrentarse a otros tantos rivales. Cada personaje puede desplazarse un número de casillas determinado y también posee un rango de ataque particular. Así, los que usan armas blancas deben estar junto al rival para atacar, pero magos o arqueros pueden hacerlo a distancia. Además, existe un "triángulo de colores" que nos indica quién es más fuerte contra quién.

El **modo Historia** de Fire Emblem Heroes tiene, por ahora, 9 capítulos divididos en 5 niveles cada uno. A medida que avanzamos, vamos encontrándonos con personajes de toda la saga, desde Marth hasta Camilla. El argumento no es tan elaborado como en las entregas de consola, pero tiene sus buenos



LOS ESCENARIOS son de sólo 6x8 casillas, pensadas para partidas cortas y para adaptarse a la pantalla del móvil sin problemas.

LOS PERSONAJES suben de nivel a medida que ganan experiencia en combate, y también a través de ciertos ítems.

LA INTERFAZ es táctil y basta con tocar al personaje y arrastrarlo hacia donde queramos moverlo o al enemigo al que deseemos atacar.

Nuestro castillo

Entre combate y combate es muy recomendable pasarse por el castillo. Aquí podemos hablar con nuestros personajes, que a veces tienen cosas interesantes para nosotros, y también hacer cosas como comprobar los retos opcionales, agregar amigos a nuestra lista o leer las últimas notificaciones del juego. Además, es posible mejorar el castillo con orbes.



Al mejorar el castillo, nuestros personajes obtienen más experiencia en combate y suben de nivel más rápido.

PODEMOS SUPERAR GRATIS TODA LA AVENTURA SI QUEREMOS, PERO LAS MICROTRANSACCIONES NOS HACEN AVANZAR MÁS RÁPIDO Y CON MAYORES POSIBILIDADES. DE TI DEPENDE CUÁNTO GASTAR.

Os reencontraréis con personajes de viejos Fire Emblem y también con los de entregas recientes.

momentos: peleamos de lado de los Guardianes de Askr en su lucha contra el Imperio Embliano, que tiene intención de someter a todos los reinos. Por su parte, en el **modo Coliseo** nos enfrentamos a batallones entrenados por otros jugadores y los **Encuentros** nos proponen retos de lo más desafiantes en los que podemos hacernos con personajes específicos. También está la **Torre de práctica**, donde la idea es afinar nuestras habilidades antes de ir a por retos más complicados.

En definitiva, Fire Emblem Heroes traslada la esencia de la saga a los dispositivos móviles de manera muy digna y, pese a su modelo de micropagos, es bastante generoso con lo que ofrece gratis.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estética "cabezona" con buen gusto para los héroes en batalla.

Diversión ★★★
Batallas muy entretenidas e ideales para partidas cortas.

Sonido ★★★
La banda sonora está a la altura, con variedad de melodías.

Duración ★★★
Entre la aventura principal y los demás modos, da para mucho.

Mecánica sencilla de entender y efectiva. Gran variedad de personajes de la saga.

Te obliga a estar online. Batallas e historia más simples que en otros Fire Emblem.

Nuestra opinión

Más ligero, pero también muy disfrutable

Aunque sea una versión "light" comparada con los juegos principales de la saga, mantiene toda la esencia de Fire Emblem y se adapta de forma muy efectiva al formato "free to play".

Te gustará...

Más que... Miitomo

Menos que... Super Mario Run



Total

83





Zelda Breath of the Wild

Es peligroso ir solo... y ahora te acompaña la madre naturaleza.

➲ AVENTURA
➲ NINTENDO
➲ 3 DE MARZO

Libertad de control

Lo hemos jugado en **modo portátil** a unos brillantes y fluidos 720 p y 30 frames por segundo, pero también en **modo TV** a 900 p y 30 fps, tanto con los Joy-Con acoplados al mando, como con el **mando Pro**, y no sabríamos con cuál quedarnos, pero en la pantalla portátil se ve de lujo.

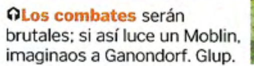
Abre los ojos... Despierta. Esas palabras son las primeras que escucharás nada más iniciar tu aventura después de un **letargo de cien años**. Y aunque no es la primera vez que la voz de una joven despierta telepáticamente a Link al comienzo de su aventura, sí será la primera ocasión en que las escuchemos desde el otro lado de la pantalla... y en castellano. Un **magnífico doblaje** a nuestro idioma que, aparte de confirmar que aquí "Hyrule" se pronuncia tal cual se lee, conseguirá introducirnos más que nunca en la Leyenda.

Link aparece en un misterioso santuario sin recuerdos... ni ropa; lo único que tiene a mano es la **piedra Sheikah**, una especie de tableta de apariencia similar a Switch que deberá insertar en un altar o "terminal". Entonces se abrirá una puerta que nos permitirá acceder a unos cofres en los que conseguir lo mínimo que necesita un héroe: unos pantalones y una camiseta para no coger frío. Y no es broma, porque Link podrá resfriarse de verdad.

Como el sol cuando amanece

Tal como reza la famosa canción, en Breath of the Wild serás libre como el mar desde el momento en que salgas de la cueva al mundo exterior, que se mostrará ante tus ojos en una secuencia emblemática de Link oteando el mundo, porque el propio reino de Hyrule, sus campos, sus laderas, sus lagos y montañas, son los auténticos protagonistas del juego. Las sobrecogedoras vistas de la **Meseta de los Albores**, la primera zona que exploraremos en el mapa más extenso y detallado de la saga, te dejarán como a Link: sin palabras. Sólo una basta para describir todo lo que viene después: **libertad** para explorar, buscar tesoros, cumplir o posponer misiones. Durante esos trayectos a pie o a caballo, nos envuelve la sensación de vida que se respira en Hyrule; el viento que mece la hierba y las flores, una ranita ➲

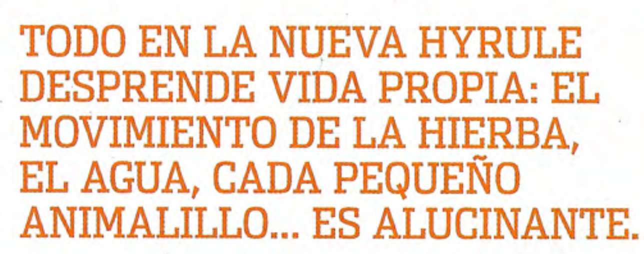




Los combates serán brutales; si así luce un Moblin, imaginaos a Ganondorf. Glup.

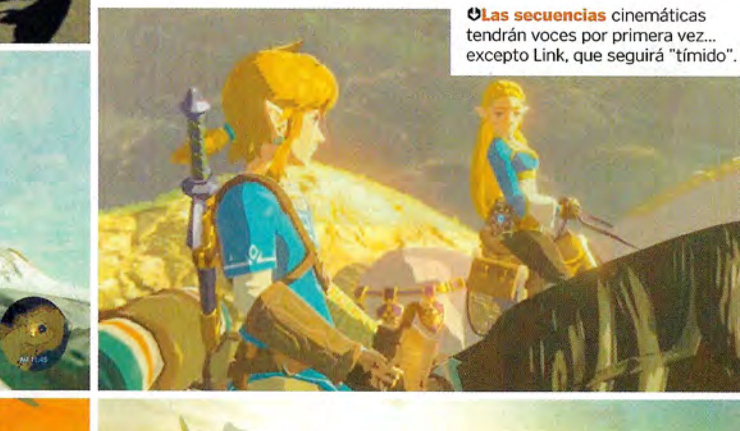


TODO EN LA NUEVA HYRULE DESPRENDE VIDA PROPIA: EL MOVIMIENTO DE LA HIERBA, EL AGUA, CADA PEQUEÑO ANIMALILLO... ES ALUCINANTE.





Las secuencias cinemáticas tendrán voces por primera vez... excepto Link, que seguirá "tímido".





Multitud de personajes nos pedirán ayuda en misiones secundarias y muchos nos resultarán muy familiares... Aparte del Anciano de NES y la bella Zelda, habrá más coprotagonistas que nunca: se ha visto una Zora llamada Mifa, un guerrero Goron y un hombre pájaro de la tribu Rito.



El último superviviente

Link deberá utilizar el ingenio para interactuar con su entorno de múltiples maneras, como cazar animales, crear puentes con troncos o coger una hoja y sacudirla para impulsarse sobre esta balsa.

saltando en su charca, los sonidos de la naturaleza integrados en la banda sonora o divisar el horizonte con la posibilidad de alcanzarlo son sólo algunos ejemplos. Y esa libertad se reflejará también en la capacidad del **amplísimo inventario**, más en la línea de juegos como Xenoblade, en cuya alforja Link podrá guardar todo tipo de objetos para defenderse, **recolectar alimentos** y cocinarlos con el fin de recuperar energía vital, pillar las armas de los enemigos (se rompen con el uso) o vestirse en función de las condiciones térmicas de cada zona. En definitiva, deberás **sobrevivir** en un mundo tan bello como hostil.

No Ganon para disgustos

Desde el primer anciano con el que te cruzarás, las referencias al mal que asoló el reino hace cien años serán constantes. Reconstruir lo que ocurrió antaño y descubrir qué papel jugó y desempeñará Link y **tribus como los Goron,** los Zora, los Kolog, los Orni y las Gerudo será una de las claves del argumento, que transcurrirá después de Ocarina of Time. Pero aparte de la lección de historia, el anciano nos propondrá recuperar un tesoro del Santuario de Maonu. Será el primero de los **más de cien tesoros** repartidos a lo largo y ancho de Hyrule, en mazmorras más compactas que de costumbre, aunque no faltarán otras más grandes y laberínticas.

¿Oyes ese "clac" de Switch? Es la Espada Maestra al ser retirada del pedestal en sólo unos días...

Primera impresión

- **Libertad indescriptible.**
- **La espera ha sido eterna.**



Link usará su parapente para sobrevolar estas montañas nevadas... ¡o su escudo para hacer snowboard!

La edición más especial

Está más agotada que la NES Mini, pero tenemos una buena noticia: ¡el mes que viene sortearemos cinco ediciones especiales, con su réplica de la Espada Maestra, un CD de la banda sonora y el juego en esta preciosa caja! Muy atentos al próximo número...

Ciertos escudos se quemarán ante enemigos con esta halitosis, como ya ocurría en Skyward Sword.

Cabalgar por Hyrule (Epona está confirmada) será más útil y satisfactorio que nunca para recorrer los kilómetros de mapa que nos alejarán de nuestro destino.

POR FIN LIBRE

Imagina poder hacer todo lo que desees en el Zelda que siempre soñaste y añádele hectáreas de libertad, fascinación jugable, nostalgia y belleza artística. Eso es Breath of the Wild. Su impecable sistema de combate, su infinidad de acciones, su banda sonora... Creo haber cumplido 30 años para vivir este momento histórico.



➲ MINIJUEGOS
➲ NINTENDO
➲ 3 DE MARZO





¡Joy-Con al poder!

Con un solo par de Joy-Con (uno izquierdo y uno derecho), **dos jugadores** podrán disfrutar de sus variados minijuegos, aunque también habrá retos para más jugadores, como el de pasarse la botella.

1-2-Switch

Una introducción a la nueva revolución.

Como sabéis, los mandos Joy-Con de Switch van a permitir una gran variedad de nuevos tipos de jugabilidad y era necesario un juego que mostrase desde el primer día su potencial. 1-2-Switch ilustrará de manera **directa, sencilla y accesible** las nuevas experiencias que es capaz de ofrecer la consola, tal como hicieron Wii Sports con Wii y Nintendo Land con Wii U.

Mírame a los ojos

Lo novedoso de este 'party game' es que muchos de sus **28 retos** están pensados para que los jugadores **se miren directamente a los ojos** y la pantalla pase a un segundo plano. Por ejemplo, experimentaremos la **total precisión** de los sensores de movimiento en minijuegos como **Ping Pong** o **Lucha de Espadas**, donde atacaremos y bloquearemos los espadazos del adversario; **El Mago**, donde asistiremos a un duelo de poder entre varitas; **Soda**, en el que nos pasaremos una botella de bebida gaseosa a punto de reventar; o **Dados mentirosos**, donde el Joy-Con nos chivará mediante vibraciones cuántos puntos suman los dados de nuestro cubilete para engañar al rival. Pero lo increíble de **la vibración HD** es el reto **Cuentabolas**, donde inclinaremos el Joy-Con para adivinar cuántas canicas se deslizan en una caja de madera... ¡y prometemos que parecen estar dentro del mando! Además, la **cámara infrarroja** del Joy-Con derecho se lucirá en **Maquinilla de afeitar**, donde reconocerá nuestra cara mientras nos afeitamos, o **Atracón**, donde morderemos bocadillos a toda velocidad para ganar. Y esto es sólo un aperitivo de 1-2-Switch...

Primera impresión

Mostrará el gran potencial de los Joy-Con y la vibración HD.

No se incluye con la consola.







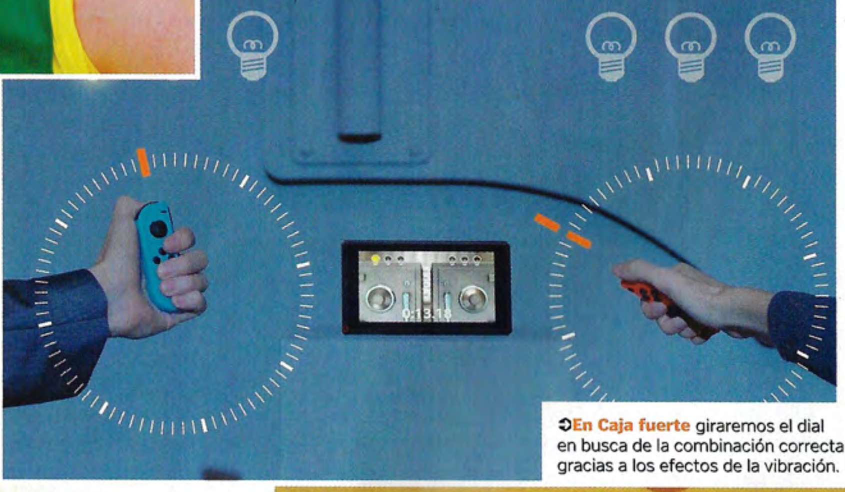
En Samurái, un jugador asestará un golpe de katana y su rival deberá parárselo con una oportuna palmada.







MUCHOS DE SUS 28 RETOS CORTOS ESTÁN PENSADOS PARA QUE LOS JUGADORES SE MIREN DIRECTAMENTE A LOS OJOS Y LA PANTALLA PASE A UN SEGUNDO PLANO.



En Caja fuerte giraremos el dial en busca de la combinación correcta gracias a los efectos de la vibración.

Duelo de vaqueros requerirá reflejos y puntería para demostrar que somos los más rápidos del oeste.



UN JUEGO NECESARIO

Con echar unas partidas a 1-2-Switch, los jugadores captarán rápidamente los nuevos conceptos que introduce la consola y sus Joy-Con y el enorme potencial que atesoran. Será ideal para echarse unas risas con amigos y familiares mientras les miramos a los ojos.



Será el segundo recopilatorio deportivo de Mario, seis años después de Mario Sports Mix para Wii.

NINTENDO 3DS

- DEPORTES
- NINTENDO
- 10 DE MARZO

Mario Sports Superstars

Fútbol, tenis, equitación... Soy Mario, ¿a qué quieres que te gane?



Marcador portátil

La acción de las cinco disciplinas deportivas aparecerá en la pantalla superior, mientras que la inferior mostrará el resultado de cada partido y datos adicionales.

Ya de por sí, un juego deportivo de Mario es garantía de diversión y calidad. Pero es que éste... ¡**son cinco en uno**! La mayoría (**fútbol, tenis, golf, béisbol**) ya han tenido sus juegos de Mario en solitario, y cada uno de los deportes aquí incluidos contarán con suficientes elementos para ser considerados dignos sucesores de todos ellos. Además, **debutará la equitación:** acción galopante en carreras a caballo.

Pentatlón mundial

Mario Sports Superstars incluirá un buen puñado de retos y torneos para un jugador, aunque donde más brillará será en el **multijugador,** no sólo en conexión local sino **también online**. Las partidas con jugadores de todo el mundo, unidas a la variedad de disciplinas y sus amplios contenidos, van a hacer de este recopilatorio deportivo una fuente de entretenimiento permanente.

Habrá **18 personajes jugables** elegidos entre los más populares del Reino Champiñón, pero la mayor sorpresa ha sido el anuncio de una **nueva serie de 90 tarjetas amiibo** desde el día de lanzamiento (10 de marzo), que desbloquearán las versiones Estrella con habilidades potenciadas de los personajes. Las primeras unidades físicas del juego incluirán una tarjeta amiibo al azar, pero si no te toca la que quieres, seguro que te lo tomas con deportividad...

Primera impresión

- **Cinco grandes deportes y un modo online muy cuidado.**
- **En solitario perderá parte de su gracia competitiva.**

CADA DEPORTE SERÁ COMO UN JUEGO EN SÍ MISMO EN CONTENIDO Y PROFUNDIDAD







La equitación será la gran novedad, con vibrantes carreras de caballos, también en online.







El fútbol ofrecerá completos partidos de once contra once y, por ahora, es la disciplina más prometedora de las cinco.



Desde GameCube no hemos tenido en Europa un béisbol de Mario, ya que Super Sluggers (Wii) no llegó.



Camelot Software Planning, desarrolladores habituales de Mario Tennis y Mario Golf, han participado en el desarrollo junto con Bandai Namco, y eso se notará en sendos deportes.



¡Nos van a sacar tarjeta!

Tranquilos, que no será roja ni amarilla, sino una nueva serie de **90 tarjetas amiibo** (5 por cada uno de los **18 personajes** jugables), basada en Mario Sports Superstars para 3DS. Se pondrán a la venta el 10 de marzo en paquetes de cinco cartas, con las que podremos potenciar las habilidades de los personajes y desbloquear su versión Estrella; ¡se acabó el coleccionar cromos del Madrid y el Barça!



CINCO EN UNO

Podemos estar ante el juego deportivo de Mario definitivo en 3DS. Será como tener cinco juegos en uno, y cada una de sus cinco disciplinas tiene muy buena pinta. Además de añadir las tarjetas amiibo, competir online en todas ellas va a multiplicar la diversión.



Cada deporte tendrá sus propias mecánicas con controles sencillos e intuitivos. ¿Entrará ese penalti...?


Cuando rellenéis la silueta señalada por la línea de puntos, la aguja de arriba indicará que habéis completado el reto, pero los habrá mucho más desafiantes...


Un jugador se encarga de bajar el globo, mientras que el otro debe afilar a su personaje recortable para pincharlo. Parece una tontuna, pero veréis cómo engancha.









- PUZLES
- NINTENDO
- MARZO

Snipperclips

Los únicos recortes que nos van a alegrar la vida.



Joy-Control tradicional

Snipperclips está pensado para jugar en **modo Tabletop**: caminas con el stick, rotas a tu personaje con los gatillos superiores y usas los botones frontales para recortar, rehacer o saltar. Así de fácil.

Fue uno de los títulos más aplaudidos cuando lo probamos en Londres y, en nuestro segundo contacto con él, hemos reafirmado nuestra buena impresión. **Snipperclips: ¡A recortar en compañía!** es esa clase de juego que siempre triunfa cuando se lo enseñas a alguien para echar la tarde juntos, gracias a una mecánica sencilla, original y adictiva, basada en recortar a tu compañero para cumplir objetivos entre los dos.



Retos de "corte" familiar

Básicamente, se trata de un juego de **puzles con toques de acción** cooperativa que se desarrolla en un escenario estático ambientado con **material de papelería**, donde cada jugador maneja a un peculiar papelillo andante con forma de 'U' rellena. Las risas vienen cuando nos piden formar una silueta, interactuar con el escenario para llevar un lápiz a su sacapuntas, jugar al baloncesto o resolver puzles dinámicos juntos, gracias a unas **físicas muy bien trabajadas** que permiten trabajar en equipo... o hacernos la puñeta mutuamente. Nosotros lo hemos probado en pareja, aunque se puede jugar en solitario y organizar grupos de cuatro, con un control ideal para disfrutar del **modo Tabletop**.

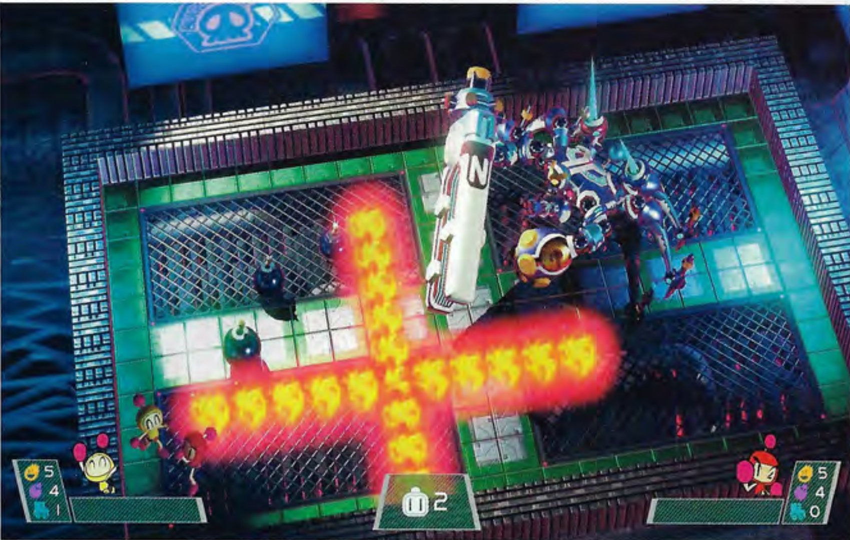
Snipperclips llegará este marzo en formato descargable a la **eShop de Switch**, así que no te "cortes" y dale una oportunidad, porque es una de las mejores propuestas que ofrece el catálogo inicial de la consola.



Primera impresión

- **Cooperativo divertidísimo.**
- **Ojalá tuviera online...**


Transportar material de oficina entre dos suele acabar en carcajadas, y ojo a las animaciones faciales de los personajes: ¡no tienen desperdicio!








Super Bomberman R

Konami da la bienvenida a Switch con un bombazo exclusivo.

➲ACCIÓN
➲KONAMI
➲3 DE MARZO

El boom de la sencillez

Bomberman es tan fácil de controlar como usar el stick para avanzar y lanzar las bombas con un solo botón, tanto con el **mando normal** de Switch como con el **mando Pro** o los Joy-Con por separado, para jugar a dobles en **modo Tabletop**.



Que una compañía de la talla de Konami esté entre las third parties de Switch desde el primer día es una gran noticia, pero si encima es para revivir a Bomberman, el icónico héroe de Hudson Soft que cumple 33 años, la celebración es triple. Para la ocasión, su **mecánica clásica** basada en eliminar enemigos a bombazo limpio se ha adaptado al presente con un **estilo gráfico modernizado**, escenarios 3D y un modo Batalla que nos enganchará a toda mecha.

Un online explosivo

La gran baza de Super Bomberman R (que viene de 'Returns' o 'Reborn', según sus creadores) serán sus batallas multijugador para **hasta 8 jugadores** de todo el mundo, pero también habrá un completísimo **modo Historia de 50 niveles** para un jugador repleto de entornos variados y **espectaculares jefes**.

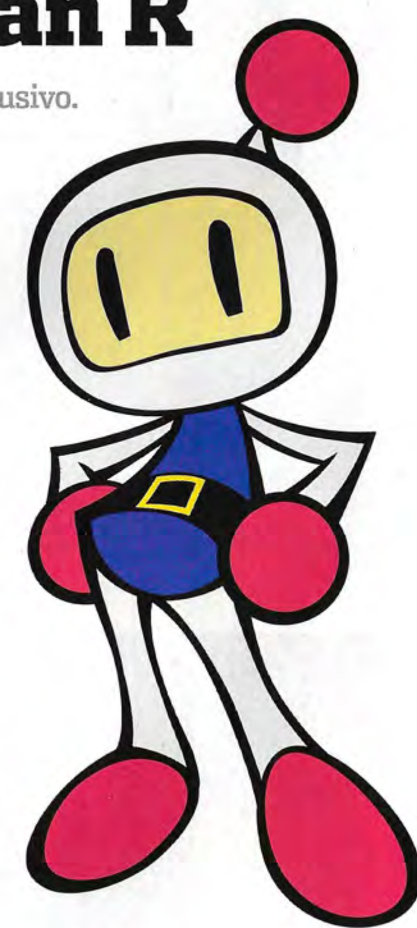
La mecánica de la saga se caracteriza por su **sencillez**: habrá que colocar bombas para deshacernos de los enemigos en niveles repletos de columnas e ítems potenciadores que nos permitirán avanzar más rápido o lanzar bombas más potentes y aumentar su onda expansiva, lo que aporta un **factor táctico a la incesante acción**, pues habrá que tener en cuenta las condiciones del terreno para atacar y defendernos.

Además, si buscabas un juego para viciarte en pareja, la adrenalina de Bomberman será el complemento perfecto al relax de Snipperclips, porque todo su modo Historia se podrá jugar en **cooperativo** para salvar la galaxia a pachas. Un regreso que denota (y detona) calidad.

Primera impresión

Diversión inmediata y sencilla con un potente online.

El cooperativo será local.



Hyrule creció ante nosotros

El legendario reino ha cambiado mucho hasta llegar al mundo abierto de Breath of the Wild.





+info
Eiji Aonuma (1963) llegó a Nintendo en 1988 y es el máximo responsable de Zelda tras su éxito como codirector del prodigioso Ocarina of Time.

Entrados en 2017, ya han pasado 30 largos años desde que la Leyenda de Zelda llegó a nuestras vidas. Una de las melodías más famosas de la historia de los videojuegos comenzó a sonar para nosotros y todo **un mundo se abrió ante nuestros ojos**. El juego se desarrollaba en un lugar llamado Hyrule, donde había 8 piezas ocultas de una reliquia llamada Trifuerza de la Sabiduría. Debíamos partir en su busca, pero de un modo desconocido hasta la fecha ya que, además de un enorme bosque plagado de enemigos, el mapa escondía nuevos y enormes mundos tras las rocas o en las profundidades de las grutas; todo ello gestado en **la cabeza de Miyamoto** y trasladado a los gráficos de NES.

Explorar para crecer

El genio nipón estaba fascinado con los bosques de Kioto y adoraba desde pequeño pasear por ellos y descubrir qué se escondía en los lugares menos accesibles. Caminos llenos de árboles y rocas que, en su imaginación, pensaba que podrían estar llenos de puertas secretas a enormes aventuras. Varias veces ha confesado cómo sus exploraciones motivaron su idea de llevar The Legend of Zelda a la vida, aunque en aquel momento no estaba de moda el mundo de la espada, la brujería y las hadas. El juego sí recuerda a esas partidas de rol de la época, en las que nos lanzábamos a pelear por un gran mapa sin historia de fondo. Y es que **este primer Zelda fue básicamente un juego de exploración a placer**, en el que cada nuevo objeto nos hacía más fuertes y donde una batalla dependía de haber vencido en las demás. Pero la cosa fue cambian-



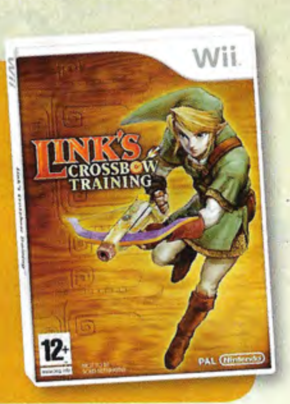
Nuestra primera espada, hace ya 30 años. Y ese mismo anciano misterioso volverá a ayudarnos al despertar en Breath of the Wild.



Zelda II trajo mecánicas como la subida de nivel que no volvieron, pero en él empezamos a conocer a los variados habitantes del reino.

Pequeños Hyrules

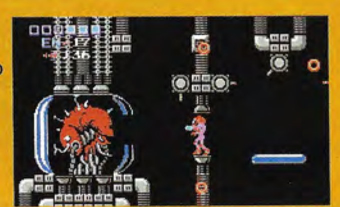
Entre títulos "no canónicos" en la historia y obras menores como los **Four Swords**, también hemos explorado versiones reducidas del mundo hyliano. Link's Crossbow Training para Wii Zapper fue un claro ejemplo, pero el récord lo tienen los **Game & Watch** zelderos.



Legados e influencias de un mundo legendario

Desde Kevin Levine (BioShock) hasta Cliff Bleszinski (Gears of War), muchos grandes han confesado cómo los Zelda han marcado su creaciones, como ha ocurrido con juegos y sagas enteras.

• **1986 Metroid** (NES)
La idea fue mezclar, en un ambiente de suspense, el estilo plataformero de Mario con la exploración libre de Zelda, los dos grandes éxitos de NES. Dicho y hecho: juegazo y saga increíbles.



• **1987 Final Fantasy** (NES)
El famoso título de Hironobu Sakaguchi, concebido como su última creación y la de su compañía, bebió del mundo de Zelda para su concepción y mapeado, aunque la acción era por turnos.





pág 64 **Juegoteca de Cranky**
El viejo Cranky repasa la historia de un clasicazo: Super Mario World 2: Yoshi's Island.



pág 66 **Laboratorio de Fesor**
Una clase de ciencia nintendera tan "vibrante" como el Rumble Pak y los Joy-Con.





El mapa en Modo 7 de SNES da buena cuenta de cómo creció Hyrule en esta edición. Fue la base de todas las entregas portátiles hasta el punto de regresar en A Link Between Worlds para 3DS.

do muchísimo de ahí en adelante; el primer paso fue **Zelda II: The Adventure of Link**, un título muy controvertido y el único numérico de la saga. En él, nos movemos por un mapa a escala, cuyos pueblos y grutas se desarrollan con un desplazamiento horizontal bastante único en la saga. La historia se vuelve más guiada, pero las aldeas ya se llenan de habitantes en apuros con los que hablar.

Ligados al pasado

Zelda siempre ha sido una saga muy autorreferencial y, en la gran aventura de SNES, asistimos a una primera revisión de los orígenes. Como ocurrió con tantas otras sagas, SNES confirió a Zelda la profundidad definitiva para hacerlo realmente grande, además de un salto gráfico que lo hace perfectamente disfrutable a día de hoy. **A Link to the Past es una absoluta obra maestra** que, además, trajo consigo grandes bases a seguir por la saga hasta nuestros días, tanto



GB y GBC tuvieron entregas increíbles, en las que se sentía la grandeza de A Link to the Past.

a nivel jugable como argumental y, sobre todo, en cuanto a extensión del mapeado. Hyrule empezaba a contar con zonas cada vez más grandes y diferenciadas entre sí, con un mundo construido en un solo reino repleto de climas y gran **variedad de razas** en torno a un imponente castillo gobernando el mapa. Y el siguiente paso fue nada menos que sacar a Link de Hyrule en su primera entrega portátil.

Link, de niño a cazador

Mucho hemos publicado ya sobre la cronología de la saga desde que el maravilloso libro **Hyrule Historia** nos sacara de dudas. En todos estos años hemos ido sabiendo cada vez más sobre este hyliano que se reencarna una y otra vez en el tiempo. Le hemos visto pasar de niño a adulto en secuelas o incluso en un solo juego, siempre partiendo de esa constante: es un joven que se despierta ante un mundo en peligro que le fuerza a hacerse un hombre, un guerrero... o hasta un cazador. En Breath of the Wild se despierta tras cien años de letargo, que es cuando debería reencarnarse, y pronto sabremos si se trata del Link del primer Zelda o dónde ubicarlo dentro de la saga, pero lo seguro es que nuestro Héroe del Tiempo se dispone a vivir la aventura más desafiante de todas "sus vidas".



EN OCARINA le vimos crecer 7 años de golpe en uno de los mejores momentos de los videojuegos.

SOLO ANTE LO SALVAJE, ahora Link deberá sobrevivir a la hostilidad de un desolado reino... y salvarlo a tiempo.

CADA ZELDA DE SOBREMESA ES UN ACONTECIMIENTO QUE PARALIZA EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO, Y BREATH OF THE WILD, ADEMÁS, CERRARÁ EL CICLO DE Wii U.

- **1987 Castlevania II** (NES)
La transformación de la saga vampírica fue muy similar a la que sufrió Zelda. Para esta secuela, la acción arcade dejó paso a la exploración por los pueblos. Más tarde pasarían a inspirarse directamente en Metroid... que bebió de Zelda.



- **1995 Chrono Trigger** (SNES y DS)
Se trata de uno de los más grandes RPG de una época gloriosa para el género, pero fue un juego tan tardío de SNES... que aquí no llegó. En cualquier caso, es imposible imaginarlo sin la existencia de A Link to the Past, o incluso de Zelda II.



El control es la base

En una entrevista que le hicimos hace unos años, Aonuma nos dejó claro que la experiencia de juego era el punto de partida de cada nueva historia.

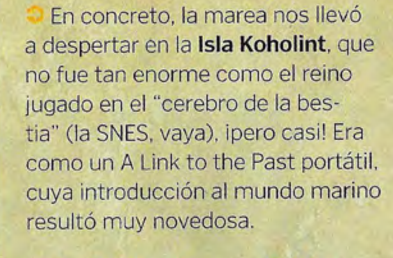
The Legend of Zelda tiene una línea de acontecimientos mayor y más interesante que ninguna otra saga... pero, ante todo, es una sucesión de videojuegos y cada uno ha tenido por misión sacar el máximo partido a su consola de origen. En SNES ampliamos el control y los gráficos dieron un salto increíble; N64 levantó Hyrule del mapa y, con su stick, dio vida a una nueva forma de crear aventuras; Gamecube usó su potencia para hacernos jugar en un increíble anime... y luego en la edición más realista hasta la fecha. DS nos puso a dibujar el control de Link; Wii permitió que alzásemos la Espada Maestra como si fuera nuestra; Wii U lo revisitó todo en HD y, junto a Switch, dará vida al Hyrule más inmenso.

LAS DOS ENTREGAS DE Wii dieron uso al control por movimientos, pero Twilight Princess fue claramente una adaptación de un (maravilloso) juego de GC a su nuevo estilo.

DS TUVO DOS AVENTURAS con un eficaz control táctil y puzles a doble pantalla, mientras la entrega de 3DS hace el mejor uso del efecto 3D que se ha visto.

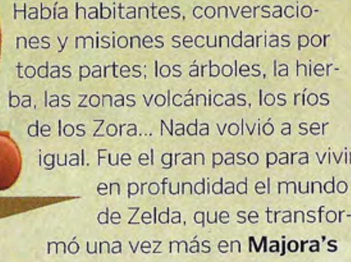
Wii MOTION PLUS nació para que Skyword Sword fuera así de único. Gracias a este añadido, el control por movimientos dio un enorme paso.





En concreto, la marea nos llevó a despertar en la **Isla Koholint**, que no fue tan enorme como el reino jugado en el "cerebro de la bestia" (la SNES, vaya), ¡pero casi! Era como un A Link to the Past portátil, cuya introducción al mundo marino resultó muy novedosa.

Y la historia cambió...



En Nintendo 64, Hyrule se alzó más vivo y explorable que nunca gracias al mítico **Ocarina of Time**. Había habitantes, conversaciones y misiones secundarias por todas partes; los árboles, la hierba, las zonas volcánicas, los ríos de los Zora... Nada volvió a ser igual. Fue el gran paso para vivir en profundidad el mundo de Zelda, que se transformó una vez más en **Majora's Mask**. Pasamos a habitar Términa, donde sólo había cuatro regiones (inmensas, eso sí) y estábamos condenados a repetir las mismas 72 horas una y otra vez. Volviendo



Ocarina of Time marcó el gran cambio en la forma de jugar a Zelda... y a los videojuegos.

a las portátiles, Game Boy Color y GB Adavance recibieron entregas (los dos **Oracles** y **The Minish Cap**) que siguieron la línea marcada por SNES, mientras otra revolución llegó a los circuitos de GameCube: la Hyrule de **The Wind Waker** estaba sumergida en el mar y los gráficos emulaban un inédito estilo de dibujos animados. La mecánica cambió y ahora navegábamos entre decenas de variadas islas gracias al Mascarón Rojo, que nos brindó una

• 2006 Gears of War (Xbox 360 y PC)

Famoso por su épico anuncio, así como por ser el emblema de todo un cambio generacional, este juegazo de acción tuvo su origen en los ambientes de Zelda, según confiesa su propio creador, un enamorado de la saga de Miyamoto y Aonuma.



• 1997-2013 Saga GTA (DS y varias)

Se habla de que Breath of the Wild es un "sandbox", o hasta que será "estilo GTA". Pero está claro que esta libertad de acción triunfó con el primer Zelda, que es de donde han bebido tantas aventuras. A partir de ahí, a retroalimentarse.





sensación de libertad naval nunca vista en la saga, cuya dinámica se repitió a menor escala en los dos juegos de DS: **Phantom Hourglass** y **Spirit Tracks**.

Vuelta a los orígenes

Los nostálgicos de Ocarina quedamos saciados con **Twilight Princess**, con un desarrollo similar en un mapa mucho más grande, con los añadidos del Reino Crepuscular y Link Lobo; y Wii elevó la leyenda a los cielos de Celéstea con emocionantes viajes en pelícaro a través de las nubes, pero su auténtica libertad residía en el control de la Espada Divina. El verdadero paso a la exploración libre se produjo en 3DS, donde **A Link Between Worlds** nos permitió decidir el orden de las mazmorras, y ahora, por fin, Hyrule se abrirá ante nosotros tal como Miyamoto niño concibió en aquellos bosques de Kioto: en total libertad y sin más límite que la propia naturaleza.



+info

Shigeru Miyamoto (1952) también es el padre de Zelda, Link y todo su mundo. Dirigió el primer juego y, desde ahí, ha ejercido de productor en el resto de la saga.



A Link Between Worlds, una joya visual con impresionantes efectos de profundidad, trajo de nuevo la elección de recorrido del primer Zelda.

ENTRE REMAKES, CONSOLA VIRTUAL Y BREATH OF THE WILD, WII U ES LA CONSOLA CON MÁS ZELDAS. EN TOTAL SON 11, PERO NINGUNO ES EXCLUSIVO.

La estética de Hyrule

A la vez que ha crecido, también ha ido cambiando mucho la forma en la que vemos el reino. Desde una estética obligadamente simplista hasta el mundo vivo que se nos avecina, las decisiones estéticas nos han traído diferentes Hyrules que podrían dividirse en cuatro vertientes bastante bien diferenciadas.



COLORISTA
Es el estilo que se ha impuesto en las últimas versiones, que parecen dibujadas en óleo. Breath of the Wild va más en esta línea que en ninguna de las otras claramente.



OSCURA
Los mundos paralelos han sido a menudo muy tétricos, pero nada como el pesadillesco Majora's Mask: una aventura que impresionó desde un prólogo que quitaba el sueño.



MAR/ANIME
Hyrule se hundió, y esas aventuras marinas las vivimos con la famosa estética dibujada que tan controvertida fue en su día, pero que tuvo continuidad en las ediciones de DS.



MODERNA
El juego más avanzado en la línea temporal hasta donde sabemos es Spirit Tracks, donde la tecnología ha llegado hasta el ferrocarril... pero Breath of the Wild va mucho más allá.

• **2012 Darksiders II** (Wii U y varias)

No hay un análisis de esta saga en el que no aparezca la palabra Zelda... y a mucha honra, deberá decir Joe Madureira, amante de Ocarina of Time que confiesa haberse inspirado en la saga de Nintendo para crear un Zelda adulto y oscuro.



• **2013 Tomb Raider** (varias)

El gran renacer de Lara Croft ha vuelto a poner la supervivencia en todo lo alto como género. Seguro que algo habrá influido en Breath of the Wild... Y a la vez es difícil imaginar cómo serían las aventuras en tercera persona sin lo que supuso N64.



La Juegoteca de Cranky

"Cualquier juego pasado fue mejor"

¡Pasad, mozalbetes! Al fin una sección retro escrita por alguien que de verdad sabe de videojuegos. En mis tiempos no necesitábamos gráficos HD ni esas moderneces para divertirnos.



Compañía: Nintendo
Consola: SNES
Año: 1995

El niño bonito de Miyamoto

Ay, esos locos años 90... La **Super Nintendo** era tan potente que la llamábamos "el cerebro de la bestia". Y en 1994, esa bestia descerebrada de Donkey marcó un hito técnico en los videojuegos con **Donkey Kong Country** y sus gráficos 3D prerrenderizados. Por aquel entonces, Nintendo llevaba tiempo trabajando en la secuela del exitoso **Super Mario World** y se cuenta que, cuando Shigeru Miyamoto mostró el juego por primera vez al departamento de marketing de la compañía, fue rechazado por tener un aspecto gráfico poco impactante en comparación con el plataformas de **Rare**. Fue entonces cuando el equipo de desarrollo decidió ir a "kongtracorriente" y darle al juego un estilo visual mucho más personal, como si estuviera dibujado con ceras de colores, combinado con espectaculares estiramientos de sprites y otros efectos 3D gracias al **chip Super FX 2** que contenía el cartucho. Así, Super Mario World 2: Yoshi's Island acabó siendo un juego único e inconfundible a primera vista... y a primera partida.

Supernanny Bros.

Yoshi's Island era muy distinto a Super Mario World; de hecho, el título original en Japón es, simplemente, Super Mario: Yoshi's Island. Según Takashi Tezuka, codirector del juego, la idea inicial era hacer un juego de Mario que pudieran disfrutar hasta los más pequeños, por lo que un personaje tan adorable como el dinosaurio **Yoshi** fue el candidato perfecto para protagonizarlo. Mario pasó a ser un indefenso bebé que Yoshi y sus amigos debían llevar a cuestas. Su misión era proteger al futuro fontanero de la amenaza de los **Shy Guys** que, en lugar de dañar a Yoshi, provocaban que Bebé Mario





empezase a llorar mientras flotaba dentro de una burbuja. Contábamos con unos segundos para recuperar al bebé antes de que se lo llevasen los esbirros de **Bebé Bowser** y, con buena puntería, podíamos reventarla a distancia de un huevazo; porque Yoshi podía usar su lengua para zamparse a los enemigos y convertirlos después en huevos que utilizaba como proyectiles en una divertida mecánica de apuntar y disparar.

Además, el dino estrenaba aquí su emblemático salto con revoloteo, e incluso podía **transformarse en vehículos,** como un submarino o un helicóptero. Y no me puedo olvidar del **perrito Poochy**, al que nos podíamos subir para atravesar zonas puntiagudas... Aunque me quedo con Expresso y Rambi. ¡Eso sí que eran animales de "kongpañía"! El pequeño Mario sólo podía ayudar cuando recogía una estrella, que le permitía correr a gran velocidad e, incluso, por las paredes. Miyamoto pretendía que este ítem transformase al bebé en su versión adulta, con bigote y todo... pero no "kongvenció" al equipo.

Deja flotar tu imaginación

Los desarrolladores querían que cada nivel pudiese jugarse muchas veces, por lo que diseñaron mapeados extensos y enfocados a la exploración. ¡Obtener 100 puntos en cada nivel era un reto sólo apto para jugadores como el menda! Y cada una de los 48 fases del juego estaba plagada de ideas únicas, como un enorme Chomp que nos perseguía arrasando el escenario, una jungla llena de Fuzzy que creaban un revolucionario efecto gráfico de mareo y alteraban el control de Yoshi al mínimo contacto... Y qué me decís de los memorables combates contra los jefes finales que ocupaban la pantalla entera. Ese brujo de **Kamek** siempre le estaba dando a la varita, transformando a todo bicho viviente en criaturas gigantes, por no mencionar la batalla contra el **cuervo Raphael**, que transcurría en una luna ingrávida al estilo de **Super Mario Galaxy**. ¡Seguro que sacaron la idea de aquí!

¿Qué, os han entrado ganas de volver a jugar, eh? Pues en la **eShop de Wii U** tenéis **Super Mario Advance 3,** la adaptación para Game Boy Advance de este clásico, con nuevos niveles extra, voces y más retoques. Y basta por hoy, que yo también tengo que cuidar a un bebé más revoltoso que Poochy. ¡No te me subas a las barbas, Kiddy! No hay respeto a las canas...



KONGCLUSIÓN

Uno de los plataformas en 2D más creativos jamás realizados, tanto en estética como en diseño de niveles. Aunque me duela reconocerlo, Nintendo y Miyamoto consiguieron superar mi aventura con Donkey y Diddy. En definitiva, un juego de cinco plátanos. Caray, qué hambre me da esta sección.

ME KONGRATULA:

La mecánica de proteger al bebé es única. La variedad de niveles e ideas, su precioso estilo artístico y una banda sonora magistral.

BASTONAZO:

Pasárselo del tirón era facilillo, ¡pero un buen jugón no hace eso!



El Laboratorio del Profesor Fesor

Del Power Glove a la Vibración HD

¡Rayos y fotones! La clase de ciencia de este mes va a ser tan vibrante como los revolucionarios Joy-Con de Nintendo Switch, pero antes de repasar la evolución de este gran "ninvento", ¡ponte el guante de NES, hijo!

POWER GLOVE
NES, 1989

No tenía vibración y era menos preciso que yo sin gafas, pero la idea de **sentir el poder del control** en tu mano me recuerda mucho a los **Joy-Con de Switch**, aunque confieso que su diseño no fue cosa mía ni de mis jefes de Nintendo, que se limitaron a conceder la licencia a Mattel. Se vendió como un guante mágico capaz de replicar los giros de muñeca y gestos dactilares del jugador para conducir en **Rad Racer** o soltar puñetazos en **Punch-Out!!** (como los Joy-Con en ARMS), pero su respuesta en pantalla era tan poco fiable que pasó a la historia como un fracaso comercial... y un icono de la cultura popular, gracias a películas como El pequeño Mago (The Wizard), Beethoven (el perro) o Pesadilla en Elm Street, aunque la última peli que yo vi era como mis pizarras: en blanco y negro.

$A^2 + B^2 = C^2$

RUMBLE PAK
NINTENDO 64, 1997



¡Qué recuerdos me trae este trasto, hijo! El auténtico precursor del control con vibración contaba con retroalimentación háptica (los científicos hablamos así) y se acoplaba al mando de N64 por el slot trasero para **emular los impactos de colisiones**, disparos y traqueteos gracias a dos pilas AAA que duraban meses. Se lanzó con el soberbio **Lylat Wars** y se aplicó en montones de juegos como **F-Zero X**, **1080° Snowboarding** o **Zelda: Ocarina of Time**, donde "detectaba" agujeros ocultos reconvertido en la Piedra de la Agonía. Por cierto, ¿sabías que Rare quiso usar el Rumble Pak para recargar munición en **GoldenEye 007** a base de retirarlo e insertarlo? ¡Habría tenido su gracia!

$E = mc^2$

CARTUCHOS GBC
GAME BOY COLOR, 1999



Ahora te parecerá una reliquia, pero en su día fue todo un avance: ¡vibración en Game Boy Color por primera vez! Gracias a estos cartuchos especiales, pude incluir **un pequeño motor de vibración y una pila** para aportar mayor realismo a algunos juegos como **Pokémon Pinball**, **Ready 2 Rumble Boxing** o la versión portátil de **Perfect Dark**. Era una delicia para la época notar los golpecitos de la Poké Ball rebotando en los flippers o la Fuerza de **Star Wars Episodio I: Racer**. Vale, puede que la sensación no fuese precisamente intensa, pero me sirvió como experimento para trasladar el concepto a DS. No hace falta que me aplaudas: sólo hacía mi trabajo.

MANDO DE GC
GAMECUBE, 2001

Tras años de investigación, di con la fórmula definitiva para crear un dispositivo de vibración **integrado en el propio mando de GameCube**, ya sin echar mano de accesorios externos, aunque tuve que prescindir de él en su rediseño inalámbrico: ¿te acuerdas del WaveBird? Además, al utilizar la energía de la consola, se acabó la preocupación por el desgaste de las pilas y las vibraciones eran infinitas en juegazos como **Super Smash Bros. Melee**, **Star Wars: Rogue Squadron II** o mi querido **Luigi's Mansion**, aunque quienes mejor lo aprovecharon fueron mis colegas de Silicon Knights con los sustos de **Eternal Darkness** y **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, donde Psycho Mantis nos pedía colocar el mando sobre la mesa para moverlo con su mente. ¡Y yo me lo creí!

RUMBLE PAK DS
NINTENDO DS, 2005



Lo reconozco: aquel año estuve sembrado y todavía no sé cómo conseguí encajar un motor de vibración en un espacio tan diminuto. Al igual que un juego de Game Boy Advance, este cartucho se insertaba en el slot secundario de DS y DS Lite (en DSi desapareció), aunque el efecto era más parecido a un leve zumbido; ¡tampoco me pidas milagros! Su primer juego compatible fue **Metroid Prime Pinball** (en Norteamérica se lanzaron juntos), aunque también nos hizo vibrar con **Mario & Luigi: Compañeros en el Tiempo**, **Elite Beat Agents** o **Metroid Prime Hunters**. Por cierto, hace tiempo que no veo a esa joven; ¿cómo se llamaba...? ¿Sara? ¿Musa? No, espera: ¡Samus! Quizá vaya siendo hora de desempolvar mi Transpixelador y traerla de vuelta...



WIIMOTE
Wii, 2007

Hasta hoy, el famoso mando de Wii era mi mejor creación en el campo de la vibración integrada, gracias a su combinación con un acelerómetro, giroscopio, sensor infrarrojo y altavoz que ofrecían una novedosa **experiencia de inmersión** (palabreja que, por cierto, también inventé yo), y que otros ingenieros copiaron. Desde el menú se podía desactivar la vibración para ahorrar pilas, pero valía la pena usarla en juegos como **Wii Sports**, **WarioWare: Smooth Moves**, **Super Mario Galaxy** o **Zelda: Skyward Sword**, donde perfeccioné la precisión de los movimientos con el accesorio **Wii MotionPlus**. Por cierto, aún me pregunto cuántos monitores de mi laboratorio salvé de la destrucción gracias a la correa de seguridad...



JOY-CON
SWITCH, MARZO DE 2017



Me atrevo a decirlo sin miedo a equivocarme: **la Vibración HD es la obra más sofisticada de mi carrera**. Si no me crees, espera a sentirla en movimiento en cuanto te hagas con una **Nintendo Switch**. Aparte de **la precisión y sensibilidad absoluta de sus sensores** de movimiento, la tecnología de los Joy-Con es capaz de **reproducir sensaciones físicas** con un realismo sin precedentes, como inclinar una caja llena de canicas que ruedan y colisionan entre sí o notar los hielos de un vaso mediante las distintas tonalidades de vibración que experimentarás en **1-2-Switch**, pero las posibilidades de futuro son infinitas: ya me imagino la sensación de aspirar ectoplasmas y notarlos "re-Boo-tando" dentro de la aspiradora (el Joy-Con), o sentir el chorrazo del A.C.U.A.C. saliendo a presión. En resumen, ¡este invento me da muy buenas vibraciones!

Comunidad

Nintendo Switch y Zelda: Breath of the Wild nunca habían estado tan cerca, y nuestros buzones se han llenado de tuits, consultas, dibujos y pasatiempos hylianos. ¡Es la hora del recreo en RON!

La Ciudadela

Después de la información, salimos a la plaza pública de Hyrule para opinar sobre la Gran N.

Amor a primera partida



Por Roberto Ruiz Anderson

Aún más ilusionado con la consola tras haberla probado. Sí, esta es una columna más sobre Switch, pero no podía ser de otra manera teniendo en cuenta su ya inminente lanzamiento. Como podréis imaginar, estoy muy emocionando por este gran momento que estamos viviendo, habiendo probado ya Switch y sabiendo que muy pronto tendré una conmigo. Es una sensación comparable a cuando, tras **una primera cita** con una chica muy especial, estás ilusionado ante la perspectiva de pasar más tiempo con ella en una relación de verdad. Mi primera cita con Switch me ha dejado aún más cautivado de lo que imaginaba: tanto la consola como la base son increíblemente ligeras y transportables, con su modo portátil la llevaré a menudo allá donde vaya, los Joy-Con están repletos de funciones alucinantes y lo más importante: los juegos me llaman muchísimo la atención. **ARMS** y **Snipperclips** son muy buenas experiencias que me han convencido, y aunque el primer gran bombazo (Zelda: Breath of the Wild) sea una "adaptación" de Wii U, en Switch se verá un poco mejor y podré jugarlo en cualquier parte.

Y en el horizonte hay cosas brutales como **Super Mario Odyssey, Xenoblade 2** o **Fire Emblem**. Como siga así, esto acaba en boda.



¿Qué regreso estelar le pedirías a Switch?



Fran Escabias @Fran_Saga
Un **Metroid Prime** como Corruption, perfeccionado con la tecnología Joy-Con y en HD. ¿Y por qué no en VR?



Picu Nidorino @Picu91
Eternal Darkness, Geist (su estudio cerró pero podrían rescatar la IP), Starfox Adventures, FF Tactics...



jikobo @jikobo
Golden Sun y Metroid. Y un **Luigi's Mansion 3**, Blast Corps 2, Diddy Kong Racing 2, 1080x2 Snowboarding...



Bowser Burgués @Majoras_Mark
Advance Wars, Sin & Punishment y vería muy interesante una secuela de The Mysterious Murasame Castle.

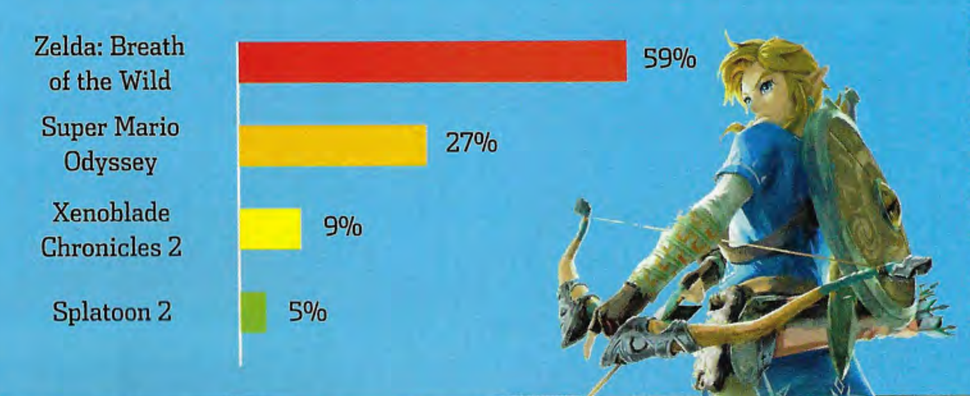


Nintenbae @SrEscribano
Un **Red Steel 3**. El 2 es fantástico y los Joy-Con lo hacen posible. Aunque Ubisoft ni se acordará ya... :/



Perico K. Lee @ElFrikiCanario
Kid Icarus Uprising, Earthbound, F-Zero y Pokémon 3D en varias regiones. Venga... ¡y Perfect Dark Remake!

¿Qué exclusivo de Switch te emociona más?



Con 1.590 votos registrados, los amigos de @Hobby_Consolas han lanzado una encuesta en Twitter para tantear el interés de sus lectores por los cuatro grandes títulos de Nintendo para Switch, y el resultado ha sido contundente: **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** ha arrasado con un 59% de los votos, seguido de **Super Mario Odyssey** con casi la mitad (27%). A distancia le siguen **Xenoblade Chronicles 2** (9%) y **Splatoon 2** (5%), cuyas últimas entregas llegaron a Wii U hace apenas dos años. ¿Estás de acuerdo con estos resultados?

RONda Youtuber

Nos damos una vuelta por los mejores canales para cotillear sus partidas.

¿Quién se lleva tu "like"? ¡El mes pasado ganó Lyra Gamer! Vota en: #RONdaYoutuber

Srta. HootHoot

"Sigo taquicárdica por haber ganado una Switch".

¿A qué estás jugando?
Pokémon Colosseum, hace poco rescaté la Wii de un cajón y comencé a jugarlo gracias a un amigo que me lo dejó, aunque mi mayor logro del mes ha sido pasarme el Pokémon Luna, que con los exámenes no había tenido casi tiempo.

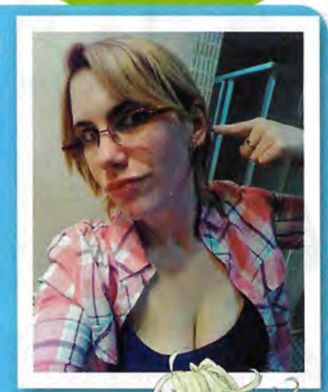
¿Qué es lo que más esperas de Switch?
Ver una nueva entrega de Tales Of para Switch, estoy encantadísima, porque me encanta esta saga y, por supuesto, tan pronto como pueda subiré gameplays.

¿Qué se siente siendo una ganadora SwitchTuber?
La emoción al enterarme no se puede describir; aún sigo taquicárdica, pero esto no es solo para mí, es para todos los seguidores del canal, para que disfruten todos los gameplays.

Akanechan89

"Llevo más de 150 horas jugadas a Fire Emblem".

¿A qué estás jugando?
Dejé a medias Fire Emblem Awakening cuando salió Fire Emblem Fates, pero he vuelto a retomar Fire Emblem Awakening y ya llevo 30 horas.



¿Qué es lo que más te gusta de él?
Hacer que las relaciones se estrechen, decidiendo qué amistades o parejas forjar. Que cada personaje tenga conversaciones únicas dependiendo de con quien se relacione es como leer un libro interactivo.

¿Con qué nos sorprenderás este mes?
Para una fan de Dragon Ball como yo, algo de Dragon Ball Fusions caerá. Me alegré mucho cuando anunciaron su lanzamiento en Europa. Y puede que Link, Epona, Zelda, Ganon y compañía hagan acto de presencia.

Johnny13

"Me sigue sorprendiendo la comunidad de Smash".

¿Con qué estás ahora?
Le estoy dando mucha caña a Super Smash Bros. Wii U, como siempre. También, en mis ratillos muertos, le doy caña a Super Mario Maker 3DS.



¿Qué te engancha de él?
Estoy muy sorprendido de ver cómo, pese a ser un juego que ha salido hace ya unos años, Smash sigue teniendo una comunidad tan rica y unos jugadores tan fieles.



¿Qué nos ofrecerás este mes?
Además de nuestras series habituales, encontraréis vídeos de opinión y curiosidades sobre Switch y otros muchos temas relacionados con juegos de Nintendo y, si es posible, veremos los juegos que van enseñando de la consola y distintas novedades. ¡¡Tenemos cuerda para rato!!

Ana Destino

"Disfrutando como una niña con Poochy y Yoshi".

¿A qué estás jugando?
Ahora mismo, juego a Poochy & Yoshi's Woolly World.... y disfrutándolo como una niña; ¡la posibilidad de hacer nuestros propios diseños y jugar con Poochy es un puntazo!



¿Tu mayor logro del mes?
Terminar por fin Pokémon Luna, ya que es el primer juego de Pokémon que termino y me ha encantado. Ahora me pondré con el X y Rubí Omega, que los tengo en casa.

¿Qué estás preparando para tu canal?
Para el mes que viene habrá muchas series de ACNL... ¡con suscriptores! Con ellos es como mejor me lo paso; y a eso añado los demás juegos de 3DS que estoy subiendo y Nintendo Switch.

El bazar de Toad



¡Ey! ¿Queréis accesorios para Nintendo Switch? Pues mirad qué surtido os traigo para transportar, proteger y sacar partido a tu nueva consola. Ah, y todos licenciados por Nintendo.



12,00* euros

Este soporte de sujeción eleva tu Nintendo Switch para jugar en modo Tabletop mientras se carga y permite ajustar su ángulo de inclinación. Es de Hori y se vende en Amazon.com ("Switch playstand").



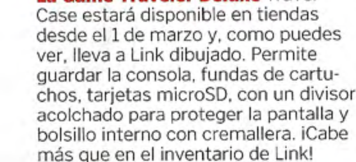
34,95 euros

El transportador definitivo de Nintendo Switch: consola, base, Joy-Con acoplados a su soporte, fuente de alimentación, adaptador AC, un mando Pro y cable HDMI caben todos juntos en este maletín para llevarte la diversión al fin del mundo... o a casa de tu amigo, que pilla más cerca. Lo encontrarás en Game a partir de marzo.



28,00* euros

Esta estación de carga permite recargar la batería de dos pares de Joy-Con a la vez. Se enchufa vía USB y tiene luces LED que indican el nivel de carga. ¡Recuerda que cada Joy-Con cargado llega a las 20 horas de duración!



19,95 euros

La Game Traveler Deluxe Travel Case estará disponible en tiendas desde el 1 de marzo y, como puedes ver, lleva a Link dibujado. Permite guardar la consola, fundas de cartuchos, tarjetas microSD, con un divisor acolchado para proteger la pantalla y bolsillo interno con cremallera. ¡Cabe más que en el inventario de Link!





18,70* euros

Tunea tu Nintendo Switch al estilo hyliano con estas pegatinas para la base (frontal y trasera) y los Joy-Con. Son de PDP con licencia de Nintendo, e incluyen protector adhesivo de pantalla y dos sticks de goma para un mejor agarre de los pulgares. Busca "Switch skin" en Amazon.com.



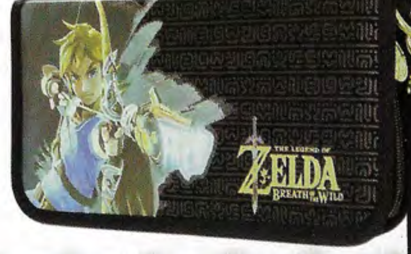
14,00* euros

¿Tienes las manos grandes y crees que no podrás agarrar bien los Joy-Con cuando los cojas en horizontal para partidas multijugador? Pues aquí está tu solución: dos accesorios para agrandar el tamaño del mando con dos cubiertas para los sticks para un control más cómodo, que además protege.

14,00* euros

"Desen-funda" la Espada Maestra... y tu Nintendo Switch de este elegante estuche decorado con un arte de Link arquero, el logo dorado del juego y los caracteres hylianos de fondo. Además de proteger la consola, caben 14 juegos e incluye un paño para limpiarla. Es de PDP y está en Amazon.com ("Switch case Zelda").





69,90* euros

First4Figures se ha currado esta preciosa figura de Link en Breath of the Wild de 25 cm. de altura, pero esta vez a un precio muy asequible al estar hecha en PVC. No estará disponible hasta el 20 de marzo, y podéis encontrarla en tiendas online de importación como Kurogami, ya que en la web oficial está agotada. Y no nos extraña...

*Precio aproximado tras la conversión de dólares a euros, cuyo total no incluye gastos de envío.

El Cartero de RON

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor hará el resto.

Arturo Fonseca

No sé qué otro juego de lanzamiento pillarme para Switch aparte de Zelda. Ya que los habéis probado, ¿cuál me recomendáis?



1-2-Switch es una cita obligada para descubrir el potencial innovador de la consola y los Joy-Con; Super Bomberman R es la mejor opción para disfrutar de multijugador online y Skylanders: Imaginators es un acierto para los más pequeños, pero el que nos ha gustado aún más es Snipperclips: ¡A recortar en compañía!, que llegará más adelante en marzo, al igual que el adrenalínico Fast RMX.

Joan Farràs

¿Habrá versión física de Yooka-Laylee? ¿Cuándo llegará a Switch?

Tras su cancelación en Wii U, Playtonic Games ha anunciado que no habrá versión física en Switch. sólo podremos disfrutar de la descargable, cuya fecha de lanzamiento aún no conocemos, pero se revelará pronto. Ah, y mira la foto que publicaron: ¿amiibo de Yooka-Laylee a la vista?



Rubén Segura

¿Creéis que, a la larga, Switch sustituirá a 3DS?

Takahashi Kimishima, presidente de Nintendo, acaba de pronunciarse al respecto y la respuesta es no: "3DS es un sistema diferente y puede coexistir con Switch por el momento", a lo que añade: "Hemos estado desarrollando nuevos títulos para 3DS, así que, por favor, esperadlos con ilusión". Por último, afirma que Nintendo nunca deja de investigar en torno al desarrollo de nuevas consolas, pero que aún hay 3DS para rato, ya que Switch apelará a un perfil de público más adulto.

Álvaro Zamorano

¿Cuándo saldrá el Animal Crossing para móviles?

Dado el exitazo de Fire Emblem Heroes como free-to-play, esperamos que Tom Nook nos deje jugar sin pagar hipoteca, aunque aún tardará en asomarse a dispositivos inteligentes, ya que no llegará en este año fiscal. Eso significa que podría anunciarse en cualquier momento a partir de abril. Otro que puede arrasar...



Pablo Correa

¿Cuál es el precio real de Nintendo Switch?

No hay un precio "real": sino un precio de venta recomendado. La mayoría de tiendas españolas lo ha fijado en 329,99 euros, aunque en otras se puede encontrar por 319 o menos.

Esteban Carromero

¿Qué pasa con Earthbound? ¿Y con Metroid? ¿Habrá nueva entrega en Switch?



Poco después de la presentación mundial de Switch, Reggie Fils-Aime respondió así a tu cuestión: "Hazme esta pregunta en un año y veremos qué ha pasado". ¿Se producirá el regreso de Samus o Ness en el E3 o una futura Direct? Crucemos los Joy-Con...



Fermín Gamboa

Me encantan las nuevas secciones de Cranky, el Profesor Fesor y el Consultorio de Kukui... ¿Meteréis más novedades?

¡Gracias en nombre de los tres colaboradores! Aunque nos hemos dejado una pasta en plátanos y probetas, aún nos queda presupuesto para más novedades de cara a próximos números. ¡Estad atentos!

Belén Maui

¿Habrá gafas de realidad virtual en Switch?

No hay planes a corto plazo, aunque Kimishima asegura estar experimentando con la VR. Mira qué idea circula por Reddit. ¡Ojalá fuese oficial!



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos y todo lo que queráis compartir con la Comunidad Nintendo a la siguiente dirección de correo electrónico. El cartero se encargará del resto.

revistanintendo@gmail.com



El museo de Sócrates

Los mayores artistas de Deviantart rinden homenaje a Hyrule para celebrar la llegada de su aventura más esperada. Ya se respira la magia...

De espaldas al destino
por Teriopi



Arquero galopante
Por NicoFari



Arena de batalla
por TylerEdlinArt

Abre los ojos...
por RedPear

Sabia mirada
Por Bellhenge

Flechazo a primera vista
Por Numyumi

No estás sola
Por AMSBT

El Héroe del PasaTiempo





El fotograma

¿A qué juego pertenece? (Título completo)



SE BUSCA



Soluciones (#293)
1. #BuscandoaSonic: Página 66, dentro de la última "d" de Comunidad.
2. La sombra que sobra: Capitán, de Animal Crossing, por ser el único que no se repite.
3. Enimga pixelado: Calamar.

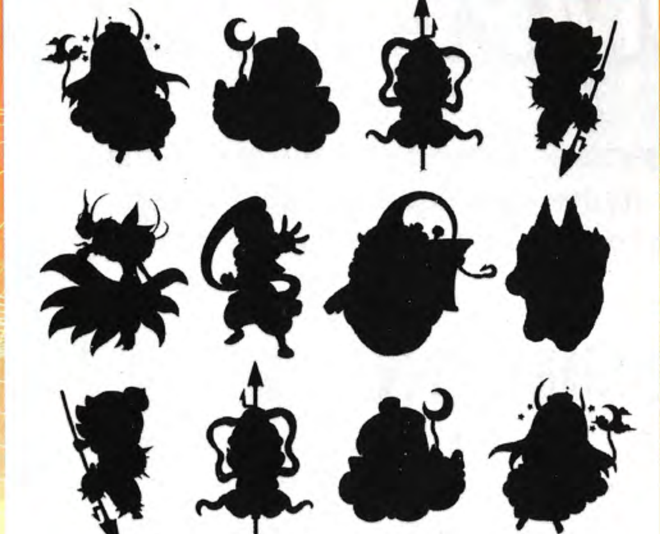
Ganadora: Ana M. Salgado



Este mes: ¡el Anciano!
Es peligroso ir solo: ten esto. 31 años después de esta mítica frase, ahora es él quien se ha perdido solo en alguna página de la revista. Hazle una foto y súbela con el HT #BuscandoalAnciano.

Sombra sobrante

¿Cuál de estas siluetas no debería estar aquí?



Enigma pixelado

Colorea las casillas según las coordenadas.

Negro:

1. E, F, G **2.** D, H **3.** C, H **4.** C, F, G, H **5.** C, E, I, M, N **6.** C, D, J, K, L, Ñ
7. C, G, J, Ñ **8.** C, D, E, G, N, Ñ **9.** C, F, Ñ, O **10.** B, E, M, N, P
11. C, D, F, J, Ñ, O, P **12.** C, F, K, P **13.** D, E, L, O **14.** E, L, M, N, Ñ, O
15. D, E, F, M, N, O **16.** C, F, G, L, M, N, Ñ **17.** D, E, G, H, I, J, K, L

Rojo: **2.** E, F, G **3.** D, E, F, G **4.** D, E **5.** D **11.** E. **12.** D, E

Naranja: **9.** D, E **10.** C, D **15.** Ñ **16.** D, E **17.** F

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		

¿Ya te las sabes todas? Envía tus respuestas a revistanintendo@gmail.com o a Twitter con la etiqueta #ElHéroeDelPasatiempo y sortearemos este amiibo (podemos proponerte otro) entre los que acertéis.

Pokémon Sol · Pokémon Luna

GUÍA DE INICIACIÓN A POKÉMON COMPETITIVO: LAS CLAVES PARA CREAR EL MEJOR EQUIPO COMPETITIVO

Ahora que ya sabemos todos los secretos sobre cómo entrenar a tus Pokémon de forma competitiva, vamos a hablar sobre cómo crear correctamente un equipo equilibrado con el que ganar todos los combates.

¿QUÉ ES EL TEAMBUILDING?

Construir un buen equipo es un proceso que lleva muchísimo tiempo y hace falta practicar mucho para llegar a obtener un equipo competitivo que nos dé buenos resultados. De ahí surge el teambuilding.

Para jugar a Pokémon Competitivo y llegar a conseguir buenos resultados, lo principal es jugar con un equipo con el que nos sintamos cómodos y que esté compensado. Es decir, que **cada Pokémon del equipo cumpla una función específica** y que cada uno cubra las debilidades de otros integrantes. Para llegar a conseguir un buen equipo hay que pasar antes por un largo proceso de testeo. En esta guía nos vamos a centrar en la **creación de equipos para VGC**, el modo de juego oficial de The Pokémon Company, pero las bases pueden aplicarse a cualquier modalidad.





TIPOS DE EQUIPOS

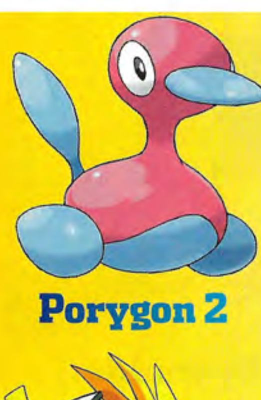


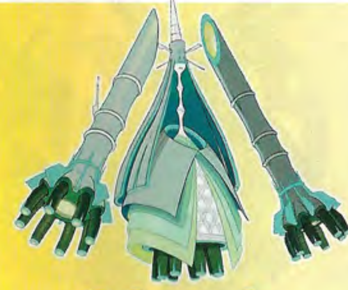
Lo primero que hay que decidir es qué tipo de equipo queremos formar. Hay muchos arquetipos distintos, que pueden mezclarse entre sí.

Gracias a los ataques y las habilidades de ciertos Pokémon, algunos tipos de equipos se han popularizado tanto que actualmente cualquier equipo se puede clasificar dentro de uno de estos tipos. En muchas ocasiones se juegan equipos mixtos, que comparten varias de estas estrategias, pero lo más recomendable es empezar a jugar con un equipo básico, de un solo tipo. Estos son los distintos tipos de equipos que se pueden encontrar en VGC17.

GOOD STUFF

Traduciendo este término al español, sería algo así como "buen material", es decir, Pokémon útiles. ¿En qué consiste este estilo de juego? Básicamente, se basa en juntar en un mismo equipo 6 de los Pokémon más útiles y comunes del metagame, pues si se han popularizado tanto, es porque funcionan muy bien. Por ejemplo, este año, Tapu Koko, Arcanine o Garchomp son Pokémon muy comunes y están presentes en casi cualquier equipo de Good Stuff.
Es muy recomendable para empezar a jugar, pues es el más sencillo. Lo bueno de los Good Stuff es que es bastante fácil personalizarlos, por lo que podemos ir sustituyendo algunos Pokémon por otros que se adapten más a nuestro estilo de juego.


Porygon 2


Celesteela


Marowak



Tapu Koko



Gyarados


Garchomp

Celesteela

Muk

Golduck

Garchomp

Porygon 2

Tapu Koko

RAIN TEAM

Hay varios equipos que se aprovechan del clima para conseguir ventaja y los equipos de lluvia son los más comunes. La idea de es poner la lluvia en el campo para potenciar los ataques acuáticos, debilitar los ataques de tipo Fuego del rival y activar las habilidades de ciertos Pokémon. Aunque también se puede utilizar el ataque "Danza Lluvia" para poner este clima en el campo, lo más común es aprovecharse de la habilidad Llovizna, que provoca que el Pokémon con dicha habilidad ponga el clima automáticamente al salir al terreno de juego.
En Pokémon Sol y Luna únicamente hay dos Pokémon que pueden hacerlo: Politoed y Pelipper. Aunque ambos Pokémon se usan bastante, Pelipper es la mejor opción, pues tiene Vastaguardia y Viento Afín. Siempre suele ir acompañado de Golduck o Poliwrath por su habilidad; Nado Rápido.

HAIL TEAM

Con la nueva forma de Ninetales y su nueva habilidad, los equipos basados en el granizo han vuelto a ponerse de moda tras varios años estando de capa caída (pues hasta la séptima generación, tan solo Abomasnow contaba con la habilidad Nevada). Con el granizo en campo, Ninetales puede tirar un ataque tan poderoso como Ventisca, sin miedo a que falle. Además, con Velo Aurora, le sube la defensa y la defensa especial a todo el equipo, por lo que otros Pokémon como Tapu Fini pueden boostearse sin problemas. Al igual que Golduck se aprovecha de la lluvia para subir su velocidad, Sandslash forma Alola hace exactamente lo mismo en granizo. La dupla de Sanslash con Ninetales, a pesar de ser muy débil a Fuego y Tierra, puede hacer destrozos contra equipos que no estén preparados, pues ambos Pokémon son muy rápidos y pegan realmente fuerte.



SANDSTORM TEAM

Aunque este año la estrategia de Tormenta Arena no funciona demasiado bien por sí sola, sí que va genial como estrategia de apoyo. Aunque comúnmente ha sido Tyranitar (el mejor Pokémon que jamás ha existido) el que se ha encargado de poner este clima, esta vez es Gigalith el único Pokémon jugable en VGC17 con acceso a Chorro Arena. La principal función de Gigalith es "anular" al resto de climas, pues con Vastaguardia cubre genial tanto las erupciones de Torkoal como las Ventiscas de Ninetales. Pero también hay un par de Pokémon que juegan muy cómodos en este clima: Garchomp, que gracias a su habilidad Velo Arena aumenta su evasión, y Stoutland, que aunque no se utiliza tanto, gracias a su habilidad también se vuelve mucho más rápido bajo la tormenta de arena.



SUN TEAM

Con el paso de sexta a séptima generación, algunos Pokémon han conseguido nuevas habilidades. Al igual que ha ocurrido con Pelipper y la Llovizna, Torkoal ha adquirido Sequía, habilidad con la que, al entrar en campo, pone el sol. Los ataques de Fuego se ven potenciados, y por otro lado, los de agua pierden potencia. Es muy común ver a Torkoal junto a Lilligant, que gracias a su habilidad "Clorofila" se vuelve mucho más rápido con clima soleado. De esta forma, Llilligant duerme a los rivales mientras Torkoal puede tirar un potentísimo "Estallido" potenciado por el clima y por STAB, o bien Lilligant utiliza "Cede Paso", con lo que provoca que Torkoal ataque con su velocidad. También es muy común ver a Torkoal junto a Oranguru, que pone Espacio Raro y con Mandato permite a Torkoal atacar dos veces.



TRICK ROOM TEAM

Este estilo de equipo no se basa en un clima, sino en un ataque: "Espacio Raro". Al utilizar este movimiento, durante cuatro turnos, las velocidades de los Pokémon se invierten, volviéndose más rápidos los Pokémon lentos y viceversa. De esta forma, con un Pokémon como Oranguru o Porygon 2, que son los principales usuarios de Trick Room, podemos darle soporte a Pokémon que llegan a ser realmente poderosos como Araquanid o Drampa, pero flojean en cuanto a Velocidad.

Araquanid

Mimikyu

Oranguru

Porygon 2

Hariyama

Drampa

Magnezone

¿QUÉ ES UNA CORE?

Una vez tengamos decidido el tipo de equipo con el que queremos jugar, tenemos que plantearnos los dos o tres Pokémon principales que lo liderarán. Éstos formarán lo que se conoce como core.

Una core es una **combinación efectiva de tipos o Pokémon**. Por ejemplo, la core más básica de todas: agua / planta / fuego. Estos tres tipos, justamente pertenecientes a los Pokémon iniciales, **se cubren unos a otros**, de forma que la debilidad a fuego la cubres con el agua, la debilidad a planta la cubres con el fuego y la debilidad a agua la cubres con la planta. Hay que tener muy en cuenta las cores básicas a la hora de crear un equipo competitivo, pues esto te permitirá crear una base sólida de primeras. Las cores no tienen por qué ser únicamente de tipos, también hay cores de ciertos Pokémon, como puede ser la de Celesteela / Garchomp / Tapu Koko. Éstas son algunas de las cores más útiles y comunes:

- **NORMAL / FANTASMA**
- **ACERO / SINIESTRO / PSÍQUICO**
- **ACERO / DRAGÓN**
- **TIERRA / AGUA / VOLADOR**

CUBRIENDO DEBILIDADES: SINERGIAS

Cuando ya hayamos elegido la core de nuestro equipo, tendremos que empezar a pensar en el resto de Pokémon, que deberán cubrir las debilidades y reforzar a la core principal.

Dependiendo de la core y el tipo de equipo que hayamos elegido, tendremos ya dos o tres Pokémon listos. A raíz de ahí, lo siguiente es **analizar las resistencias y debilidades del equipo**, y pensar en qué Pokémon pueden reforzar a los Pokémon principales que hayamos elegido. Aquí entran en juego las sinergias del equipo y de sus integrantes. ¿Qué es esto exactamente? **La sinergia es la relación de tipos entre todos los integrantes del equipo.** Tenemos que buscar que la sinergia de nuestro equipo sea lo más equilibrada posible, y **que todas las debilidades de cada Pokémon estén cubiertas por otro** miembro del team. Un ejemplo: si Tapu Koko es débil a Tierra y a Veneno, un Celesteela nos completará la Sinergia, pues resiste ambos tipos de ataques. Por supuesto, nunca se van a poder cubrir absolutamente todas las debilidades. Llegados a este punto, es el momento de intentar cubrir la debilidades que no se cubran con la sinergia con ciertos ataques específicos, o con un reparto de EVs para ciertos ataques.









ULTIMANDO DETALLES: EL TESTEO

Teniendo listo nuestro equipo, llega la hora de practicarlo, lo que se conoce normalmente como testear. Hay que jugar mucho un equipo, e ir realizando cambios, para finalmente llegar a la versión sólida y adaptarnos a su forma de juego.

Nunca va a salir un buen equipo de primeras. Tendremos que ir **probando combinaciones**, pues hay muchos Pokémon que comparten tipos y desempeñan la misma función en el equipo (como Milotic y Gastrodon, que, salvando las diferencias, son Pokémon defensivos de Agua), pero que en los pequeños detalles influirán de distinta forma (Milotic puede parar a los intimidadores gracias a su habilidad, pero es débil a Eléctrico, a diferencia de Gastrodon). Las primeras partidas tendremos que jugarlas prestando toda la atención posible, y **analizando al completo los errores** y los fallos del equipo. Poco a poco, realizando cambios, conseguiremos adaptar el equipo hasta conseguir un resultado sólido. Aún así, **siempre habrá equipos que nos den problemas**, pero no hay que comerse mucho la cabeza. Hay que tener en cuenta que, a la hora de jugar un torneo, jugaremos muchas menos partidas que mientras estemos testeando, y si la frecuencia del tipo de equipo que nos da problemas es muy baja, seguramente no terminemos enfrentándonos a él. Resumiendo: es preferible minimizar las amenazas que ya conocemos, que intentar cubrirlas haciendo muchos cambios, y que éstos provoquen la aparición de otras amenazas distintas y más comunes.

Por otro lado, también hay que tener en cuenta que, aunque nos guste mucho un estilo de equipo, **es buena idea testear y probar todos los estilos**. De esta forma aprenderemos a utilizar de forma básica cualquier estrategia, lo que nos ayudará a enfrentarnos a ellas en un futuro. **Lo mejor para sacarle provecho al testeo** no es jugar las máximas partidas posibles, sino jugar lo justo y necesario, pero siempre estando centrados en las partidas y analizando todos los posibles errores. De hecho, es muy recomendable jugar con papel y boli al lado, para ir apuntando todos los posibles cambios, o Pokémon amenazantes que nos encontremos.







EL TEAM PREVIEW Y LA WIN CONDITION

Por último, tenemos que tener claro nuestro objetivo a la hora de jugar una partida. Al igual que ocurre con el ajedrez, tenemos que identificar nuestra vía hacia la victoria cuanto antes y jugar centrándonos en ella.

Con el paso de la quinta a la sexta generación se introdujo un nuevo factor a la hora de jugar un combate; antes de empezar, vemos el equipo del rival. Esto ha cambiado por completo el planteamiento de juego. El **Team Preview y la elección de los Pokémon** que utilizaremos durante el combate, así como el orden en el que lo haremos supondrá aproximadamente un 50% del enfrentamiento, por lo que es algo crucial. Aquí entra en juego la **Win Condition**, algo así como nuestra condición para ganar. Esto puede ser un Pokémon, o una situación específica en un turno clave. Durante la elección de Pokémon antes del enfrentamiento tendremos que analizar el equipo del rival, ver con qué Pokémon de nuestro equipo podemos ir parando a cada uno de los del rival, e intentar visualizar con antelación cuál de nuestros Pokémon le da más problemas a su equipo, y en qué condiciones lo hace. Esta será nuestra Win Condition, y tendremos que jugar siempre con ello en mente. Al ser nuestra mejor baza para ganar, **nuestras predicciones durante cada turno** tendrán que basarse en ella. Ocurre lo mismo con el rival, si sabemos identificar correctamente su Win Condition, sabremos qué Pokémon va a jugar con más cuidado y esto nos permitirá predecirlo mejor, para adelantarnos a sus movimientos. En VGC17, al jugarse los enfrentamientos al mejor de 3 partidas, es más fácil conocer al rival para predecirlo.





EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI

Aunque algunos me confunden con el Profesor Oak, no olvidéis que soy Kukui, el auténtico Pokéxperto de Alola, ¡y estoy aquí para resolver todas vuestras dudas!

¿Necesitas ayuda de Kukui? Escríbele a revistanintendo@gmail.com

MI DUDA: ¿SE PUEDE CONSEGUIR A KYOGRE, GROUDON O RAYQUAZA EN POKÉMON SOL Y LUNA?

Esta pregunta es muy interesante, pues hasta hace unos días, la gran mayoría de Pokémon de pasadas generaciones eran totalmente inaccesibles para los jugadores de Pokémon Sol y Luna. Sin embargo, Nintendo ha publicado de forma oficial el **Banco de Pokémon**, una aplicación que permite transferir todos los Pokémon de los juegos antiguos hasta Sol y Luna, ¡incluidos los de las versiones digitales de Azul, Rojo y Amarillo! Por lo tanto, para conseguir a Kyogre, Groudon o Rayquaza en Pokémon Sol y Luna, tan sólo tendremos que capturarlos en Rubí Omega o Zafiro Alfa (o en alguna de las ediciones anteriores en las que también están disponibles) y transferirlos a la séptima generación. El Banco de Pokémon está disponible para descargar desde la **eShop** de Nintendo 3DS. Además, al utilizar la aplicación, recibiremos de regalo un Mewstal Z, un cristal Z que no puede conseguirse de ninguna otra forma, y que le permite a Mew realizar un movimiento Z único: Supernova Original.



Rayquaza

BUENAS, YA ME HE PASADO LA LIGA POKÉMON Y QUIERO CONSEGUIR A TODOS LOS LEGENDARIOS, PERO ME FALTA MARSHADOW. ¿ES VERDAD QUE ESTÁ DISPONIBLE EN EL JUEGO?

A día de hoy, se desconoce la forma de conseguir a **Marshadow**. Aunque sí sabemos de su existencia, todavía no se ha revelado ningún detalle de cómo se obtendrá en Pokémon Sol y Luna. Lo más seguro es que **se reparta vía online** como Pokémon de evento en el futuro, pero por el momento tan sólo nos queda esperar hasta que se revelen más detalles.



TRAS TERMINAR LA AVENTURA, LILYA Y TILO COGEN UN BARCO PARA DIRIGIRSE A KANTO. AHÍ VA MI PREGUNTA: ¿ES POSIBLE VIAJAR A KANTO TRAS COMPLETAR LA AVENTURA DE POKÉMON SOL Y LUNA?

Sería genial volver a recorrer las rutas y pueblos de Kanto con los gráficos de Alola, pero, desafortunadamente, en Pokémon Sol y Luna **no podemos salir de Alola**. ¡Pero ojo! No perdáis la esperanza, porque viendo la cantidad de referencias a Kanto que hay durante toda la aventura de Alola, y sabiendo que tanto Tilo como Lilya han viajado a esta región en busca de nuevas aventuras, no sería nada descabellada la idea de viajar a las lejanas tierras de Kanto en **futuros juegos de Pokémon**. ¿Quizá en una continuación directa de la historia de Sol y Luna? Ni siquiera yo lo sé, así que nos toca esperar acontecimientos...

¿ES POSIBLE CONSEGUIR A LUNALA EN POKÉMON SOL O A SOLGALEO EN POKÉMON LUNA?

Al ser los legendarios exclusivos de cada edición, no hay forma de conseguirlos en el otro juego. ¿Cómo podemos hacernos con ellos, entonces? Lo mejor es **buscar a alguien para intercambiarlo**, y es más fácil de lo que parece. Aunque no podamos conseguir a Lunala o a Solgaleo, sí que podemos conseguir otro **Nebulilla** una vez terminemos la aventura (como explicamos en el anterior número de la revista). Aunque este Nebulilla también terminará evolucionando en el legendario de nuestra edición, será muy fácil encontrar a otras personas que, con la otra edición del juego, hayan conseguido un Solgaleo o un Lunala sobrante. Buscando por la GTS, por ejemplo, aparecen varios Lunala a cambio de Solgaleo, y viceversa.





MUY BUENAS, MI PREGUNTA ES LA SIGUIENTE: ¿CUÁNTOS LOCALES DISTINTOS HAY EN LA FESTIPLAZA Y PARA QUÉ SIRVE CADA UNO?

La Festiplaza tiene mucho trasfondo y hay tantas funciones dentro de ella, que para explicarlas todas necesitaríamos bastantes páginas más. Pero voy a hacer gala de mi proverbial capacidad de síntesis para resumirlos de la mejor manera posible. Aquí os presento todos los locales que podemos encontrar en la Festiplaza y las distintas funciones que cumple cada uno de ellos:




Groudon

- **Taperías.** Aquí puedes dar de comer a tus Pokémon. Al hacerlo, ocurrirán varias cosas. Por un lado, éstos subirán de nivel. Por otro, también podremos editar sus EVs (Puntos de Esfuerzo), haciendo que aumenten y también que disminuyan. Y por último, también podrás aumentar la Felicidad de tus Pokémon.
- **Casas del Terror.** Su funcionamiento es simple; una vez al día, pagando 10 Festi monedas, podrás elegir a uno de tus Pokémon (que no esté debilitado) para que se adentre y consiga, al menos, un objeto. Con suerte, a veces, puede que éste encuentre hasta dos más de forma totalmente aleatoria. Esò sí, cuantas más estrellas tenga la Casa del Terror que visites, más probabilidad tendrás de optar a mejores premios.



- **Ludotecas.** Aquí podrás entrenar los EV's de tus Pokémon, pero necesitarás que el establecimiento alcance su máximo nivel para que, al aumentar los EVs de una estadística, ésta consiga directamente los 252 puntos máximos. Además, para conseguirlo tendrás que pagar 200 Festi Monedas. Por ello, este método para entrenar EVs es el menos recomendado, pero puede servir de apoyo al resto de métodos de entrenamiento (Poké Resort o Cadenas de SOS). El Parque Boing Boing es para el Ataque y el Ataque Especial; Jueguilandia, para la Defensa; y la Defensa Especial y Villa Tocotoc son para los PS y la Velocidad.
- **Tiendas.** En total, hay cinco tiendas en la Festi Plaza. Son exactamente iguales a las que se encuentran repartidas por Alola, sólo que para éstas se utilizan Festi Monedas en lugar de dinero convencional. Pueden ser muy útiles mientras completas la aventura. En el Bolárium encontraremos Poké Balls; en el Rincón del Guerrero, objetos de combate; en el Cajón de Sastre, un poco de todo; en la Rebotica, medicamentos; y en el Sorbo soberbio, bebidas.



- **Tómbolas.** Una vez cada día podrás participar y optar a ganar un premio. En algunas ocasiones, podrás participar dos o incluso tres veces consecutivas en un mismo día. Al igual que en las Casas del Terror, cuantas más estrellas tenga el local, más posibilidades tendrás de optar a los mejores premios, llegando incluso a poder ganar más Festi Monedas.
- **Tintorerías.** Podrás aplicar tinte a tus prendas para cambiarlas de color. Dependiendo de las estrellas (1, 3 ó 5), podrás mejorar la calidad de las Tintorerías, pudiendo añadir distintos tonos: tono pastel, tono oscuro y tonos brillantes, respectivamente. Podrás teñir la ropa pagando entre 10 y 100 Festi Monedas, pero, a modo de comodín, también se permite pagar con Bayas.
- **Carpas del Porvenir.** Estas carpas tienen dos objetivos; para empezar, te permiten consultar tu 'suerte'. ¿Qué es esto exactamente? Si en una Carpa del Porvenir te dicen que tendrás buena suerte, al jugar en una Tómbola o una Casa del Terror los premios serán bastante mejores. Por otro lado, si vas a una "temática" de una Región, podrás obtener una frase relacionada con ella. Por ejemplo, en la de Kanto, puedes conseguir el mensaje "¡Mew!", o bien "Dragonite, usa Hiperrayo de Lance", en la Región de Johto.


Kyogre

¿LOS TAPUS SON CONSIDERADOS POKÉMON LEGENDARIOS? ¿DÓNDE SE PUEDE CAPTURAR A CADA UNO?

Efectivamente, los Tapus son Pokémon legendarios, además de ser considerados Espíritus Guardianes y ser venerados por los habitantes de Alola, por lo que no poseen género y no pueden criar con ningún Pokémon. Hay cuatro Tapus en total, y cada uno de ellos se encarga de velar por la seguridad de una de las islas de Alola. Los cuatro aparecerán tras completar la aventura, en el siguiente orden:

- **Tapu Koko.** Es el primero de los cuatro en aparecer. Cuando terminemos la aventura y nos convirtamos en los campeones de Alola, Lylia nos hará una visita, invitándonos a ir con ella a las Ruinas de la Guerra. Una vez lleguemos allí, veremos un pedestal. Al tocarlo, aparecerá Tapu Koko. No podremos capturarlo en ese momento, pero no hay problema: tras derrotarlo, volverá a aparecer dispuesto a unirse a nuestro equipo.


Tapu Koko

- **Tapu Bulu.** Se encuentra en las Ruinas de la Cosecha. El proceso para hacernos con él es similar al de Tapu Koko. Una vez lleguemos al final de las ruinas y logremos derrotarlo, éste se sumará a nuestro equipo Pokémon.


Tapu Bulu

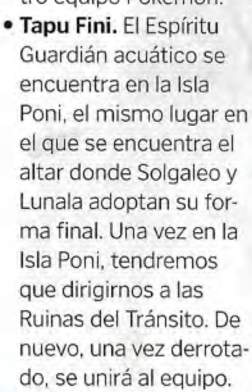
- **Tapu Fini.** El Espíritu Guardián acuático se encuentra en la Isla Poni, el mismo lugar en el que se encuentra el altar donde Solgaleo y Lunala adoptan su forma final. Una vez en la Isla Poni, tendremos que dirigirnos a las Ruinas del Tránsito. De nuevo, una vez derrotado, se unirá al equipo.


Tapu Fini

- **Tapu Lele.** Tendremos que desplazarnos hasta las Ruinas de la Vida, que se encuentran en la Isla Akala. Como siempre, hay que buscar el pedestal, luchar y derrotarlo para que se una a nuestras filas. **¡Espero haberos ayudado! ¡Y no dejéis de enviarme vuestras preguntas!**


Tapu Lele





Próximo número

Sale el **21** de Marzo

¡Lo analizamos!

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

La mayor aventura de nuestras vidas será la gran protagonista de un número para la historia, en el que analizaremos y puntuaremos el juego que todo amante de los videojuegos lleva años soñando. Link está a punto de despertar por última vez...

¡Y todos los **análisis** de los **juegos** de lanzamiento de **Switch!**

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Staff

Redactor Jefe **Gustavo Acero**
Coordinadora de redacción **Sonia Herranz**
Jefe de sección **Roberto Ruiz Anderson**
Redacción **Miguel Martí, Nacho Bartolomé, Luis Galán, Alfredo Pavez.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistaoficialnintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.